TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



POKéFICHAS
Las habilidades de tus Pokémon, al descubierto



Nº 39

Por los expertos de Nintendo Acción

GUÍA PASO A PASO POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

Nuevas pistas, estrategias, mapas y trucos



¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!



PokémON





Pokémania 3

No lo neguéis. Con esto de la serie de televisión, andáis muy perdidos. No sabéis dónde echan Pokémon, por qué capítulo va, qué Liga toca ahora. ¡Así que vamos a poneros al día!



Rubí y Zafiro, paso a paso 4

Segunda entrega de la GUÍA MAESTRA de Rubí y Zafiro. Nuestros expertos vuelven a la carga con más estrategias, trucos y claves para convertiros en los mejores entrenadores.



Posters 17

Adivinad quién viene este mes. Ya os lo decimos nosotros. El nº 5 y el nº 6. Combusken y Blaziken, las evoluciones de Torchic, claro.



Fichas Pokémon 22

Este mes (ya era hora) estrenamos las fichas Pokémon de Rubí y Zafiro que habíais pedido con insistencia. Tomad todas éstas.



Consultorio 24

Oak sigue al pie del cañón, aunque ya ha llamado a Abedul para que le eche una mano con algunas preguntas. ¡Menuda pareja!



Zona Pokémon 32

No faltamos a nuestra cita con vuestros dibujos, propuestas, sugerencias, chistes, sucedidos, pasatiempos, clubes, llamadas, y todo lo que queráis contar en estas páginas.

EL "ANIME" SE ANIMA

Entre reposiciones y nuevos capítulos, algunos os habréis armado un buen lío con la emisión de Pokémon en la tele. Para que no os perdáis, aquí va este pequeño repaso a su situación actual tanto en España como en Japón.

¡Dibus! Dibus Informa

Como sabréis, **el pase de la serie no sigue el mismo ritmo aquí, en España, que en su país de origen, Japón.** Nos ganan por goleada. Pero ahora que tenemos en nuestras manos las ansiadas versiones Rubí y Zafiro para GBA, parece que las cadenas de televisión se han puesto las pilas y van a pegar un buen empujón a los capítulos. En fin, de momento vamos a contaros cómo están exactamente las cosas.

La emisión en España

Tele5. La cadena emite actualmente la **cuarta temporada de episodios titulada "Johto League Champions".** La podéis ver todos los fines de semana, por las mañanas, a las 8:40. En esta temporada, **Ash nos deleita con su segundo equipo de Pokémon, correspondiente a los juegos Oro, Plata y Cristal:** Chikorita, Cyndaquil y Totodile. No, no olvidamos al fiel Noctowl, que si no se nos enfada.

Fox Kids. El canal digital lleva la delantera en la emisión de la serie de Pokémon en nuestro país. Están emitiendo ya la **quinta temporada, titulada Master Quest.** En ella nuestros protagonistas pasan unas curiosas pruebas en unas islas que no dejan de recordarnos a las de la Liga Naranja. Al acabar, se espera que enlacen estos episodios con la **sexta temporada, titulada Johto League.** De esta forma se introduce el territorio de Hoenn, el mundo donde se desarrolla la aventura de Rubí y Zafiro.

La emisión en Japón

Pokémon Advance Generation. La **séptima temporada ya lleva emitidos más de 25 capítulos en Japón.** Y al menos se alargará durante todo el año próximo. En esta temporada la serie sufre cambios importantes, aunque el Team Rocket todavía sigue, sin descanso, a nuestros amigos Ash y Pikachu.

Misty vuelve al gimnasio de sus hermanas, para ser Líder de Gimnasio, y una nueva chica, **Haruka, se incorpora a equipo.** Ash cambia el modelo de gorra y el jersey por un moderno traje estilo chándal que lleva estampadas unas pokéball "al último grito". La serie ya casi alcanza los **300 episodios.** Los pokéfans nipones les siguen todos los jueves de 7:00 a 7:30.

Pokémon Hoso. No es una temporada real, sino **una recopilación de capítulos en los que aparece Misty.** Por lo visto, hubo montones de fans que no se tomaron muy bien la marcha de la entrenadora acuática. ¿Qué iba a ser de la serie sin las regañinas al bueno de Ash, o los tirones de orejas?

¿Y LAS PELIS?



Las nuevas películas están **en poder de Buenavista Home Entertainment, que las editará directamente a vídeo y DVD.** Las pelis inéditas en nuestro país son tres: **'Celebi: Encounter Through Time'**, **'Guardians of Capital Water'** y la última, **'La estrella de los Siete Deseos: Shirachi'**. Ese es el nombre del nuevo Pokémon mítico que, bajo la apariencia de un hada japonesa, ha generado un montón de expectación. La peli se proyectó en los cines nipones el 17 de julio pasado, junto con el cortometraje **'Pikachu y Meowth. La Guarida Secreta de los Pokémon'.** En ambos films aparecen los Pokémon de **Pokémon Advance Generation,** con Haruka sustituyendo a Misty y con nuevo equipo de Pokémon.



☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas de

Guía de Maestros Pokémon Rubí y Zafiro

Habíamos dejado a los entrenadores en Ciudad Petalia. Hasta llegar allí, nuestros primeros pasos fueron bastante productivos, ¿verdad? Recibimos consejos de Abedul, visitamos las primeras tiendas y centros, capturamos nuevos Pokémon y nos hicimos una idea de la diversión que nos espera. ¡Preparaos porque ahora tenemos mucho más!



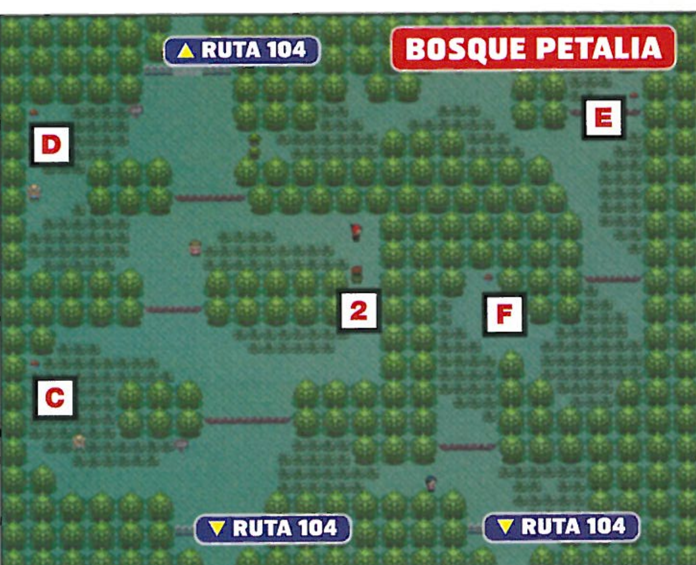
Sumario

- Ruta 104 y Bosque Petalia (página 6)
- Ciudad Férrica (página 8)
- Ruta 116 (página 10)
- Túnel Fervergal (página 11)
- Ruta 105 y Cueva Insular (página 12)
- Ruta 106 y Pueblo Azuliza (página 13)
- Cueva Granito (página 15)
- En el próximo número (página 21)

Ruta 104 y Bosque Petalia

La Ruta 104 y el Bosque Petalia están llenos de nuevos Pokémon y de entrenadores ansiosos por combatir. Después de hacerte con la MO01 (CORTE) en Ciudad Férrica y de derrotar a la líder Petra, podrás volver a Bosque Petalia y cortar los árboles que bloquean la parte derecha del mapeado.







1. EL BARCO DEL SR. ARENQUE



La primera vez que pases por aquí verás que la casa del Sr. Arenque está vacía. Sin embargo, después de que ayudes al susodicho señor a **recuperar a su querido Peeko en el túnel Fervergal,** lo encontrarás en su casa más contento y feliz que unas castañuelas. En agradecimiento, Arenque te invitará a viajar en su barco rumbo a Pueblo Azuliza y a Ciudad Portual.

2. EL VILLANO

Objetos conseguidos: **SUPERBALL**



En Bosque Petalia debes proteger a uno de los investigadores de Devon S.A. del ataque del primer malo. Si juegas con Rubí, el combate será contra un soldado Magma. Como recompensa, el investigador te regalará una **Superball.**

3. OBJETOS PARA REFORZAR ATAQUES

Objetos conseguidos: **SEMILLA MILAGRO**



Después de conseguir la Medalla Piedra en Ciudad Férrica, podrás usar la MO01 o CORTE fuera de la batalla. Así, cuando vuelvas a pasar por Bosque Petalia, esto te permitirá **cortar los arbustos que impiden el paso** a la zona derecha. La primera chica con la que te encuentres te dará la **Semilla Milagro,** un objeto que puedes equiparle a un Pokémon que conozca ataques de tipo planta, para hacer que aumenten su poder.

4. FLORISTERÍA PITIMINÍ

Objetos conseguidos: **CUBO WAILMER, BAYA (ALEATORIA) Y HIERBA BLANCA**



En la Floristería Pitiminí aprenderás todo lo que hay que saber acerca del delicioso mundo de las bayas. Para empezar, una de las dos hermanas que trabajan en la tienda, te entregará un Cubo Wailmer para que **riegues las bayas que vayas plantando en tierra fértil** y así crezcan más rápido. La hermana más joven te entregará una baya distinta una vez al día.

LISTA DE PRECIOS			
Planta Roja	3000	Planta Grande	5000
Pl. Colorida	5000	Flores Bonitas	300
Pl. Tropical	3000	Planta Enorme	5000

Más tarde

Después de que consigas la Medalla Dinamo en Ciudad Malvalona, aparecerá una señora en la puerta de la Floristería Pitiminí que te obsequiará con una **Hierba Blanca.** Además, llegado ese momento tendrás la posibilidad de entrar en la floristería y **comprar muchas plantas para decorar con estilo tu Base Secreta.**

5. BATALLAS DOS CONTRA DOS: GINA Y MÍA

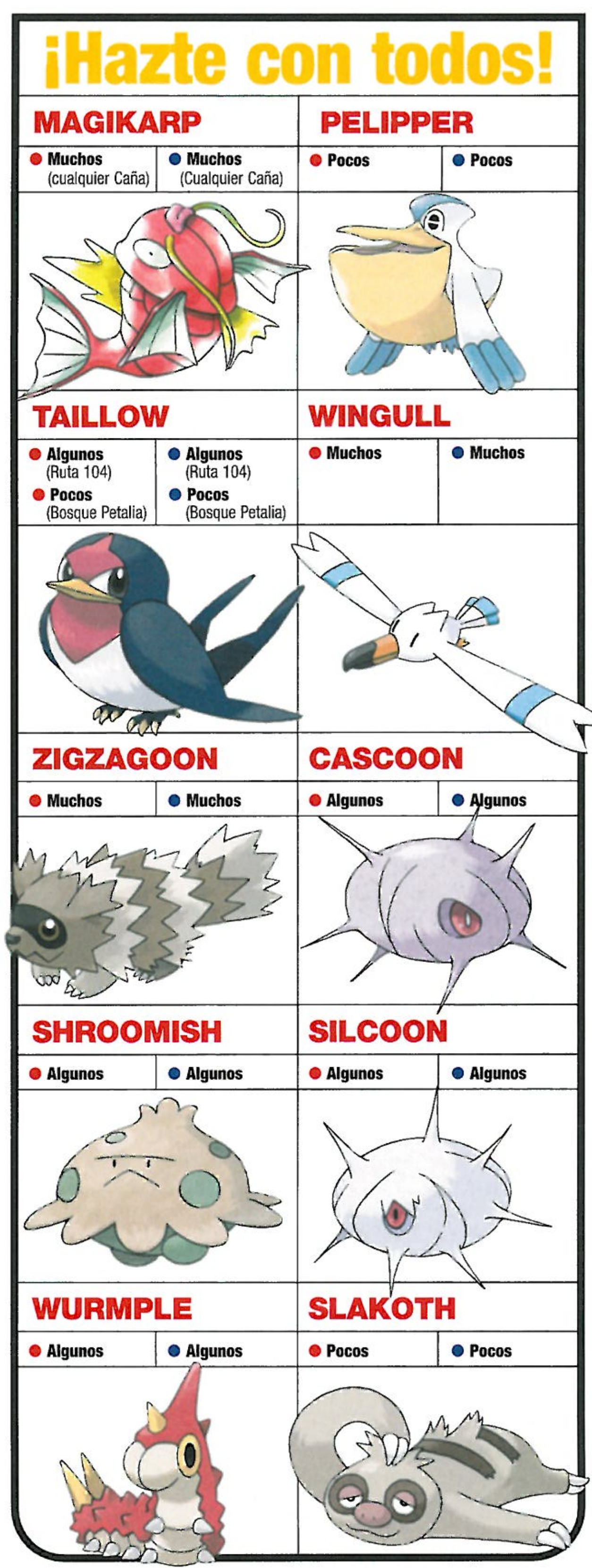


En la Ruta 104 podrás disputar tu primera batalla 2 Pokémon contra 2. Fíjate que serán los dos primeros Pokémon de tu equipo los que saldrán a luchar contra los Pokémon de Gina y Mía, así que te recomendamos que antes de hablar con ellas elijas muy bien a los dos Pokémon con los que quieres combatir. Observa atentamente las reglas de este nuevo tipo de batalla porque más adelante disputarás unos cuantos más combates como éste. Y, por supuesto, se trata de ganar siempre.

¡CONSÍGUELOS!

- A. POKé BALL
- B. BAYAS ARANJA Y BAYAS MELOC (x2)
- C. ANTIPARALIZ.
- D. ÉTER
- E. SUPERBALL
- F. ATAQUE X
- G.MT09 (RECURRENTE)
- H. BAYAS ZREZA Y BAYAS ARANJA (x2)
- I. POCIÓN
- J. PRECISIÓN X
- K. MÁS PP
- L. BAYA ATANIA
- M. BAYAS ZREZA Y BAYAS ZANAMA

¡Hazte con todos!



	●	●
MAGIKARP	Muchos (cualquier Caña)	Muchos (Cualquier Caña)
PELIPPER	Pocos	Pocos
TAILLOW	Algunos (Ruta 104) Pocos (Bosque Petalia)	Algunos (Ruta 104) Pocos (Bosque Petalia)
WINGULL	Muchos	Muchos
ZIGZAGOON	Muchos	Muchos
CASCOON	Algunos	Algunos
SHROOMISH	Algunos	Algunos
SILCOON	Algunos	Algunos
WURMPLE	Algunos	Algunos
SLAKOTH	Pocos	Pocos

Ciudad Férrica

Ciudad Férrica tiene grandes edificios y una bonita y larga calle principal. Aquí encontrarás el primer gimnasio donde practicar batallas, una escuela para entrenadores Pokémon y también la sede de la empresa Devon S.A.. Esperemos que te guste: lo largo del juego tendrás que regresar varias veces.

1. CASA DEL CORTADOR

Objeto conseguido: **MO01 O CORTE**



Hace algún tiempo, Ciudad Férrica era una ciudad en expansión. El CORTADOR ayudó mucho en las obras haciendo que sus Pokémon usaran la MO CORTE para abrir claros en el bosque. Como su trabajo ya ha terminado, nuestro amigo no necesita CORTE, por eso te la entregará. **Así, cuando tengas la Medalla Piedra, podrás usarla para derribar árboles.**

2. TIENDA POKéMON



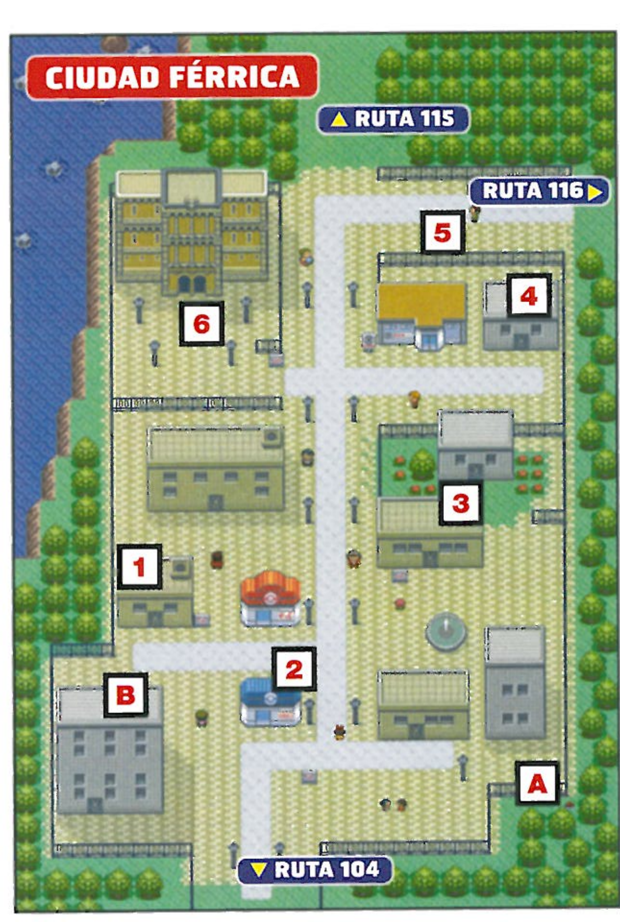
Los productos estrella de esta tienda son la Turno Ball y la Acopio Ball, pero no estarán disponibles hasta que dés con el investigador Devon que ayudaste en Bosque Petalia. Es fácil, **está en la Ruta 116 (cerca de la entrada del Túnel Fervergal).** Éste, en agradecimiento por todas las tareas que has hecho para ayudar a su compañía, te regalará una Acopio Ball, y te informará de que a partir de ese momento puedes encontrarlas en la tienda de Ciudad Férrica. Así que ya sabes.

LISTA DE PRECIOS

Poké Ball	200	Poción	300
Antiparaliz.	200	Velocidad X	350
Turno Ball	1000	Superpoción	700
Cuerda Huida	550	Ataque X	500
Acopio Ball	1000	Antídoto	100
Repelente	350	Defensa X	550

LOS CONSEJOS DE ABEDUL

Ya sabes que **las habilidades son técnicas de combate que un Pokémon usará cuando crea que las necesita.** Si al principio elegiste a Treecko verás que su habilidad, ESPESURA, sube los ataques de tipo planta. Cuando Treecko vea que sus PS son inferiores a 1/3 del total, multiplicará por 1.5 el poder de sus ataques planta.
Mudkip hace lo mismo con su habilidad TORRENTE y los ataques de tipo agua, mientras TORCHIC utiliza MAR LLAMAS para los tipo fuego.



3. ESCUELA DE ENTRENADORES

Objeto conseguido: **GARRA RÁPIDA**



En la Escuela aprenderás mucho sobre los cambios de estado que afectan a los Pokémon durante la batalla, así como de los objetos que puedes utilizar para curarles. Aunque te consideres un entrenador muy experto, date una vuelta por aquí para que el profesor te dé una GARRA RÁPIDA. Al equipar a un Pokémon con esto, aumentarán las probabilidades de que golpeemos primero aunque seamos más lentos que el rival.

4. INTERCAMBIANDO A MAKIT POR SLAKOTH

Objeto conseguido: **ATAQUE X**

Evelio tiene un Makuhita al que le ha puesto Makit de mote. Pero Evelio quiere tener a Slakoth. Para ello debes ir a Bosque Petalia, capturarlo y volver aquí para cambiarlo por Makit, un Pokémon tipo lucha que viene con Ataque X.



5. ¡AL LADRÓN!

Objeto conseguido: **SUPERBALL**

Al salir del gimnasio de Ciudad Férrica, verás que un Soldado del Equipo Magma/Aqua ha robado algo de la compañía Devon. Habla con el investigador de Devon, atraviesa la Ruta 116 y entra en el Túnel Fervergal para recuperar las Piezas Devon. Cuando regreses con las piezas robadas, **el investigador te entregará otra Superball.**



6. LA POKéNAV ES MÍA

Objetos conseguidos: **CARTA, POKéNAV Y REPARTIR EXP.**

Devon S.A. ha creado las Deportivas, la Pokédex y la Pokénav. La primera vez que cruces Ciudad Férrica y ayudes al investigador a recuperar las piezas, el "presi" te dará la Pokénav. **para consultar el mapa de Hoenn** cuando te apetezca.



Más tarde

En Devon S.A. recibes dos encargos:
-Llevar una carta a Máximo en Azuliza.
-Llevar las Piezas Devon al Capitán Babor en Ciudad Portual.
Cuando lo hagas, vuelve a Devon S.A. y el Sr. Peñas te dará Repartir Exp. para subir rápidamente de nivel a los Pokémon más débiles.

En el primer piso de Devon S.A., uno de los **científicos ha creado un dispositivo para reanimar Pokémon a partir de sus fósiles.** Ven por aquí cuando en el desierto encuentres uno de los dos fósiles que hay en el juego.

¡CONSÍGUELOS!

A. DEFENSA X.
B. HONOR BALL (en la primera planta del edificio)

Líder Pokémon # 1

En el gimnasio de Ciudad Férrica todos los entrenadores son especialistas en Pokémon de tipo roca/tierra y de tipo roca.

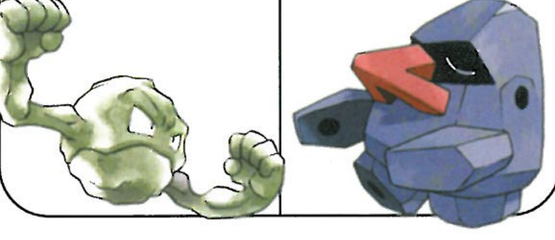


Petra

El equipo de Petra lo forman el conocido Geodude y Nosepass, un Pokémon de tipo roca que veremos por primera vez en este combate. Si no eliges bien a tu equipo, el golpe Tumba Rocas de Nosepass puede hacerte picadillo.

Equipo de Petra

GEODUDE Nv 14	NOSEPASS Nv 15



CONSEJO PARA PETRA

Para los entrenadores perezosos, este combate puede depender de la elección del primer Pokémon, pero si el Pokémon elegido llega a la batalla con un nivel igual o superior al nivel 16, dará igual la elección.

Si tienes a Mudkip, usa Pistola Agua. Si tu elección fue Treecko, usa Absorber. Y si elegiste a Torchic, será imprescindible que lo lleves hasta el nivel 16 para que evolucione a Combusken. En ese momento Combusken aprenderá Doble Patada, un ataque de tipo lucha que partirá en dos a los Pokémon de tipo roca de Petra.

PREMIOS PETRA

MEDALLA PIEDRA
Incrementa el poder de ATAQUE de tus Pokémon y también permite usar la MO CORTE fuera de un combate.

MT 39, TUMBA ROCAS
Movimiento de tipo roca que inflige daño lanzando rocas al rival a la vez que disminuye su velocidad.

Ruta 116

La Ruta 116 enlaza Ciudad Férrica con el Túnel Fervergal. Pasear por aquí será un descanso tras la última batalla. El objetivo es llegar al Túnel para dar su merecido al ladrón del Equipo Aqua/Magma.



1. EL OFICIO DE SUPERHÉROE

La verdad es que el oficio de superhéroe es difícil, pero esta vez haremos un esfuerzo y **salvaremos a Peeko, el Wingull del Sr. Arenque que ha sido robado.** Habrá que entrar en el túnel Fervergal y ver quién lo ha raptado.



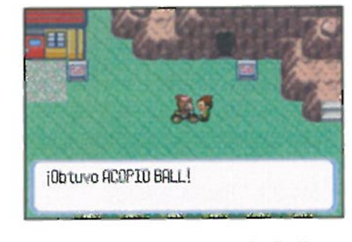
2. MIRA QUE GAFAS DE SOL

Desde Pueblo Verdegal podrás tomar la salida del Túnel Fervergal y llegar a otra zona de la Ruta 116. Aquí encontrarás un señor buscando sus gafas de sol. Usa el BUSCAOBJETOS para ayudarle a encontrarlas. Como resulta que las gafas que encuentras no son las suyas, podrás quedártelas para equipar algún Pokémon al que quieras potenciar los ataques tipo siniestro.



3. UNA NUEVA POKé BALL

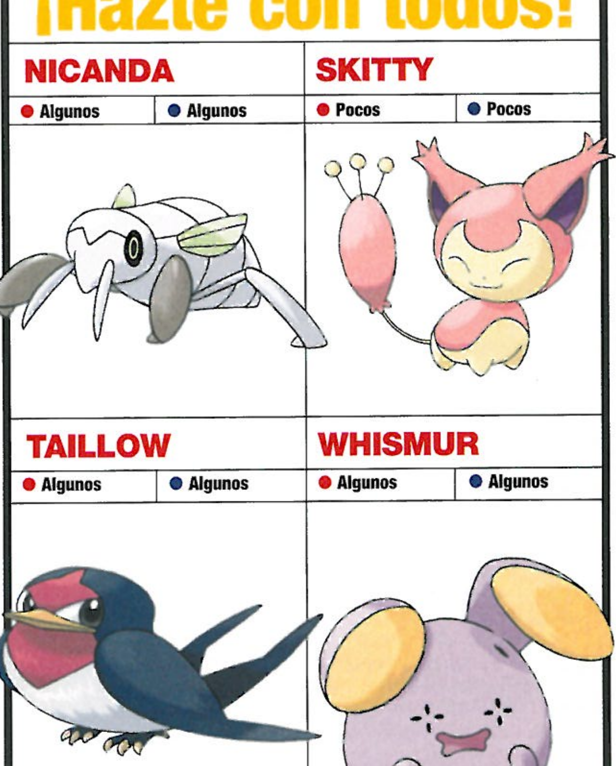
Cuando puedas atravesar el Túnel Fervergal desde Pueblo Pardal (necesitarás la MO 06 o GOLPE ROCA) hasta la Ruta 116, al salir encontrarás al investigador de Devon al que ayudaste. En agradecimiento te entregará **una nueva Poké Ball** que ha fabricado la compañía Devon. Se llama **Acopio Ball** y a partir de ahora podrás comprarla en la tienda de Ciudad Férrica.



¡CONSÍGUELOS!



¡Hazte con todos!



Túnel Fervergal

Túnel Fervergal enlaza Ciudad Férrica con Pueblo Verdegal, pero para poder atravesarlo necesitarás contar con la MO06 (GOLPE ROCA). ¡Y ten mucho cuidadín cuando lo visites! No debes molestar a los Pokémon del túnel, pues precisamente se suspendieron las excavaciones para protegerlos.



2. ¡QUE BONITO ES EL AMOR!

Objeto conseguido: **MO04 (FUERZA)**



Dentro del Túnel Fervergal hay dos enamorados separados por dos rocas. Si tienes en tu poder la MO06 (Golpe Roca), puedes hacer que un Pokémon parta las rocas y así los dos tortolitos puedan volver a unirse. En agradecimiento, el hombre te dará la MO04 (Fuerza). **Con esta Máquina Oculta un Pokémon musculoso podrá mover grandes rocas.**

1. HAY QUE DARLE SU MERECIDO AL LADRONZUELO

Objeto conseguido: **PIEZAS DEVON**



La verdad es que a simple vista, el Soldado del Equipo Magma/Aqua no parece un lumbreras. Ha robado las Piezas Devon, ha pillado por banda al querido Peeko del Sr. Arenque, y el muy lelo se ha metido en el Túnel Fervergal sin enterarse de que no tiene ninguna escapatoria. Se una buena persona, habla con él y demuéstrale como se lucha para que devuelva todo lo que ha robado. Con un par de lecciones caerá sin remedio a tus pies.

PISTAS



A medida que vayas completando ciertas tareas del juego, tu FICHA DE ENTRENADOR irá cambiando de color. Al principio será verde y luego cambiará a bronce, cobre, plata y finalmente oro. Fíjate que **cada vez que la tarjeta cambia de color, junto a tu nombre aparecerá una estrella.** Las tareas que debes completar para conseguir una tarjeta guay son las siguientes:

- **Convertirte en campeón de la Liga Pokémon.**
- **Completar la Pokédex.**
- **Ganar a 50 entrenadores en la Torre Batalla.**
- **Ganar una Cinta en cada uno de los cinco CONCURSOS POKéMON del nivel experto.**

Las tareas podrás realizarlas en cualquier orden, aunque debes tener en cuenta que no podrás completar la Pokédex o entrar en la Torre Batalla **hasta que no seas el campeón de la Liga Pokémon.**

OBJETOS DE ENTRENADOR



¿Sabes para qué vale la CUERDA HUIDA? Pues mira, le encontrarás utilidad si alguna vez andas explorando una cueva muy profunda, te haces un lío y no sabes muy bien como volver a la entrada. Porque **si usas una CUERDA HUIDA dentro de cualquier cueva (y de algunos sitios cerrados) serás transportado a la salida raudo y veloz.** Por cierto, si quieres una, las venden a buen precio en muchas tiendas de Hoenn.

¡CONSÍGUELOS!

A. POKé BALL	B. ÉTER MÁX.

¡Hazte con todos!



WHISMUR

● Muchos	● Muchos

Ruta 105 y Cueva Insular

La primera vez que pases por esta ruta será a bordo del barco del Sr. Arenque, pero para explorarla a fondo necesitarás la MO Surf y la medalla de Ciudad Petalia. Sin embargo, si deseas entrar en la Cueva Insular a capturar al legendario Regice, antes tendrás que haber resuelto algunos enigmas.



1. SURF POR LAS RUTAS



Para explorar las rutas acuáticas necesitas un Pokémon con Surf y la medalla de Ciudad Petalia. Así podrás navegar por la Ruta 105 y descubrir que algunos entrenadores viven apartados en una isla.

CUEVA INSULAR





2. EL MISTERIO DE REGICE



Para poder entrar en la Cueva Insular, lo primero que tienes que hacer es resolver el misterio de la Cámara Sellada (está en la Ruta 134). Cuando lo hagas, dentro de la primera sala de la Cueva Insular encontrarás una inscripción en Braille que dice: "PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES". Eso significa que debes estar quieto durante dos minutos hasta que la pared se derrumbe. Pasa y... captura a Regice.

¡CONSÍGUELOS!

A. HIERRO

¡Hazte con todos!

MAGIKARP		REGICE	
● Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	● Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	● Uno	● Uno
PELIPPER		**TENTACOOL**	
● Pocos	● Pocos	● Muchos	● Muchos
WINGULL		**WAILMER**	
● Muchos	● Muchos	● Algunos (Caña Buena) ● Muchos (Súper Caña)	● Algunos (Caña Buena) ● Muchos (Súper Caña)

Ruta 106 y Pueblo Azuliza

Pueblo Azuliza es un pueblecito situado en una pequeña isla al sur de Hoenn. En el centro del pueblo está el segundo gimnasio en el que tendrás que pelear, pero quizá lo más interesante de Azuliza sean precisamente sus habitantes. Aquí todo el mundo quiere estar a la última... y de hecho lo están.



1. EL ARTE DE LA PESCA

Objetos conseguidos: **CAÑA VIEJA**

Junto al Centro Pokémon de P. Azuliza un pescador te regalará una caña y consejos para que aprendas a pescar. Pero esta CAÑA VIEJA no vale para los más grandes. Tranquilo, ya encontrarás mejores cañas.



2. EL CLUB DE LAS MODAS

Objeto conseguido: **MT36 (BOMBA LODO)**

Habla con el chaval junto a la entrada del CLUB de AZULIZA, y te dirá el lema que hace furor entre la gente. Pero si le dices que no está a la última y te inventas un nuevo lema, todo el mundo en el club seguirá esa nueva moda.





Más tarde

Cuando hayas conseguido cinco medallas vuelve por el CLUB de AZULIZA y dentro encontrarás un hombre con gafas que te entregará la MT36 o BOMBA LODO. No lo olvides, este movimiento de tipo veneno es uno de los más demoledores que existen.

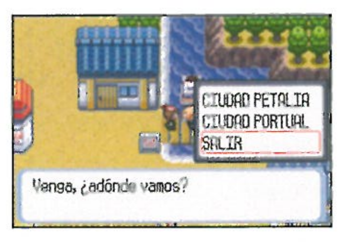
POKéTRUCO

En la Ruta 117 de Hoenn está la GUARDERÍA POKéMON. Aquí puedes conseguir nuevas especies Pokémon y experimentar con los famosos Movimientos Huevo. Por si todavía no los conoces, te diremos los Movimientos Huevo de Treecko, Torchic y Mudkip para que hagas pruebas con ellos:

- **TREECKO:** Chapoteolodo (Tierra), Esfuerzo (Normal), Drenadoras (Planta), Dragoaliento (Dragón) y Garra Brutal (Normal).
- **TOCHIC:** Contador (Lucha), Inversión (Lucha), Aguante (Normal), Contoneo (Normal), Avalancha (Roca) y Estímulo (Normal).
- **MUDKIP:** Alivio (Normal), Alboroto (Normal), Maldición (?), Pisotón (Normal), Bola Hielo (Hielo) y Manto Espejo (Psíquico).

3. UN ENCARGO IMPORTANTE

El Sr. Peñas, presidente de la compañía Devon, te ha encargado que entregues una carta a Máximo. Parece que Máximo es aficionado a coleccionar rocas extrañas, por eso anda explorando la Cueva Granito. Fíjate que el Sr. Arenque no te llevará rumbo a Ciudad Portual, en teoría tu siguiente destino, hasta que no cumplas con el encargo del Sr. Peñas.



4. UN PAÑUELO CHULO

Objeto conseguido: **PAÑUELO DE SEDA**



En esta casa de AZULIZA conseguirás un PAÑUELO DE SEDA. Un objeto que, aparte de poner guapo al POKéMON que lo lleve equipado, aumentará la potencia de los ataques de tipo normal. Más adelante encontrarás más objetos que mejoran otros tipos de ataques, pero de momento usa el PAÑUELO DE SEDA y presta atención a su funcionamiento.

PISTAS

El gimnasio de Pueblo Azuliza está a oscuras. Cuando entres, sólo verás una pequeña zona circular a tu alrededor, pero a medida que vayas derrotando entrenadores el círculo se ampliará. Antes de llegar ante el líder, deberás vencer a tres especializados en Pokémon de tipo lucha. Uno de sus Pokémon es Meditite, un lucha-psíquico con el deberías tener cuidado. Tras derrotar a Marcial, la luz volverá al gimnasio.



¡CONSÍGUELOS!

A. PROTEÍNA



¡Hazte con todos!

MAGIKARP

Rubí	Zafiro
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)

WINGULL

Rubí	Zafiro
Muchos	**Muchos**

PELIPPER

Rubí	Zafiro
Pocos	**Pocos**

TENTACOOL

Rubí	Zafiro
Muchos (Surfeando) **Algunos** (Caña Vieja y Caña Buena)	**Muchos** (Surfeando) **Algunos** (Caña Vieja y Caña Buena)

WAILMER

Rubí	Zafiro
Algunos (Caña Buena) **Muchos** (Súper Caña)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Súper Caña)

Líder Pokémon # 2

Un auténtico maremoto cuando se pone a combatir. Sus Pokémon tipo lucha golpean con una precisión y una fuerza que te dejan sin aliento.

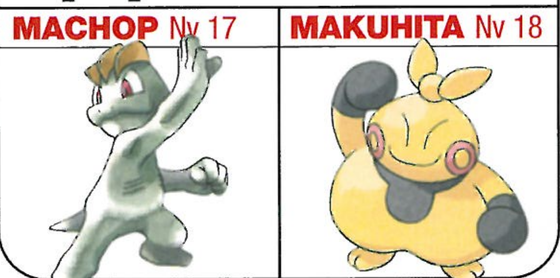


Marcial

El equipo de Marcial lo forman Machop y un Pokémon con cara de pillín llamado Makuhita. Más te vale haber llegado hasta aquí con un buen equipo, porque cuando uno de estos Pokémon tipo lucha use CORPULENCIA, sólo te quedará rezar.

Equipo de Marcial

MACHOP Nv 17	MAKUHITA Nv 18



CONSEJO PARA MARCIAL

Nunca te enfrentes a un experto en Pokémon de tipo lucha, como Marcial, usando algún Pokémon de tipo normal. Por si no lo sabías, los Pokémon de tipo lucha suelen machacar con facilidad a los de tipo normal.

Para derrotar a los Pokémon de tipo lucha, lo adecuado son los ataques de tipo volador o los de tipo psíquico. Si fuiste valiente, y al principio del juego elegiste a Torchic, ahora tendrás un estupendo Combusken que con su ataque Picotazo acabará con todo el gimnasio de Azuliza. Sin embargo, si lo que tienes es la evolución de Mudkip o la de Treecko, procura que al menos lleguen al nivel 20.

PREMIOS MARCIAL

MEDALLA PUÑO.
Con la Medalla Puño te obedecerán todos los Pokémon hasta el nivel 30, incluso los que hayas intercambiado. Y además podrás usar la MO DESTELLO fuera de los combates.

MT08, CORPULENCIA.
Esta Máquina Técnica es un movimiento de tipo lucha que sube el ATAQUE y la DEFENSA del que lo usa.

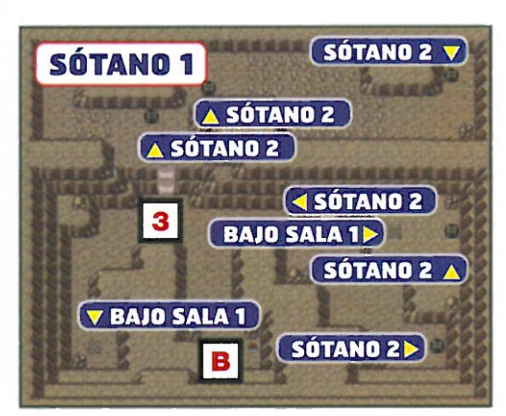
Cueva Granito

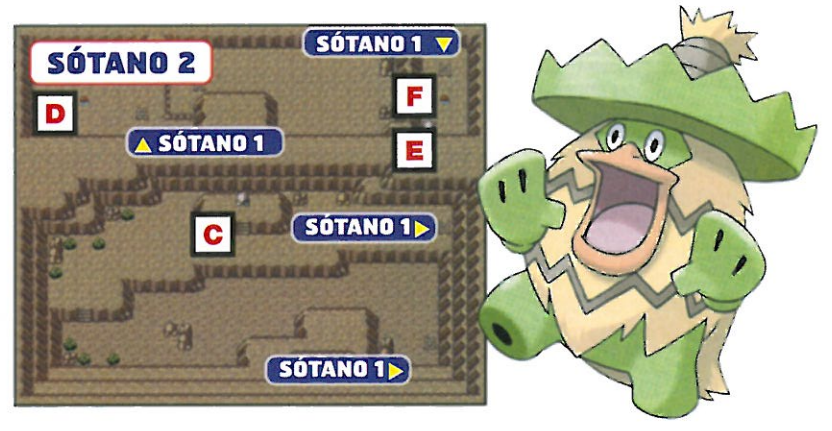
La Cueva Granito tiene muchos secretos y algunos Pokémon que sólo encontrarás en de esta zona, como Aron y Abra. Merece la pena que la explores unas cuantas veces (de hecho podrás hacerlo cada vez que quieras), pero será mucho más seguro y fácil que lo hagas cuando puedas usar la MO DESTELLO fuera de un combate. Enseguida te contamos la razón.

CUEVA GRANITO



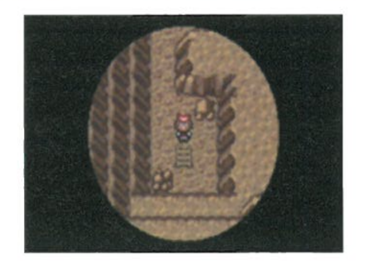






1. UNA CUEVA MUY OSCURA

Objetos conseguidos: MO05 (DESTELLO)



Algunas zonas de la Cueva Granito están muy oscuras y además son extremadamente peligrosas si no tienes luz. El montañero que hay a la entrada de la Cueva Granito te dará la MO DESTELLO para que se la enseñes al Pokémon adecuado y así consigas iluminarlas. Recuerda que también **necesitarás pelear contra Marcial, el líder del gimnasio del Pueblo Azuliza, para hacerte con la Medalla Puño,** porque sin ella es imposible usar la MO Destello fuera de un combate.

2. HACIENDO DE CARTERO

Objetos conseguidos: MT47 (ALA DE ACERO)



Máximo es un chaval al que le gusta coleccionar rocas extrañas, por eso anda pululando por el interior de la Cueva Granito. Entrégale la carta que te dio el Sr. Peñas para él y en agradecimiento recibirás la MT47, también conocida como **ALA DE ACERO. Esta MT es un ataque de tipo acero muy poderoso** que tiene un 10 % de posibilidades de subir la defensa del atacante. Por cierto, quédate con la cara de este chaval porque más adelante puede que nos haya reservado alguna que otra sorpresa.

PISTAS

El único lugar de todo Hoenn en el que puedes conseguir al fantástico Nosepass es la Cueva Granito. Para ello necesitarás tener un Pokémon que conozca la MO06 o GOLPE ROCA con el que podrá partir las rocas del Sótano 2 donde lo encontrarás escondido. Recuerda que los Nosepass salvajes pueden tener la habilidad ROBUSTEZ o la habilidad IMÁN, así que te recomendamos capturar varios ejemplares. Nunca se sabe qué habilidad te va a resultar más útil durante un combate. Haznos caso.

LOS CONSEJOS DE ABEDUL

En la Cueva Granito hay un objeto de lo más interesante llamado CARAMELO RARO. Si alimentas a un Pokémon con él, verás que su nivel crece en uno. Sin embargo, aunque pueden usarse con moderación, nuestro consejo es que intentes evitarlos porque hacen que un Pokémon pierda parte de su potencial. Recuerda que lo mejor para un Pokémon es subir de nivel basándose en el entrenamiento. Y ya que estamos, además de en esta zona **encontrarás CARAMELOS RAROS en las rutas 110, 114, 119, 120, 123 y 132.**

3. USANDO LA BICI DE CARRERAS



Algunas zonas de la Cueva Granito solo serán accesibles si tienes en tu poder la BICI CARRERA. Esta bici la conseguirás en Ciudad Malvalona. Cuando la tengas en tu poder, podrás regresar a la Cueva Granito para explorar las zonas que aún no hayas visitado. Si quieres ir a tiro hecho, úsala en la pendiente de arena del Sótano 1, sortea hábilmente el suelo quebradizo y por último recoge los objetos que aún no tengas en tu poder.

¡CONSÍGUELOS!

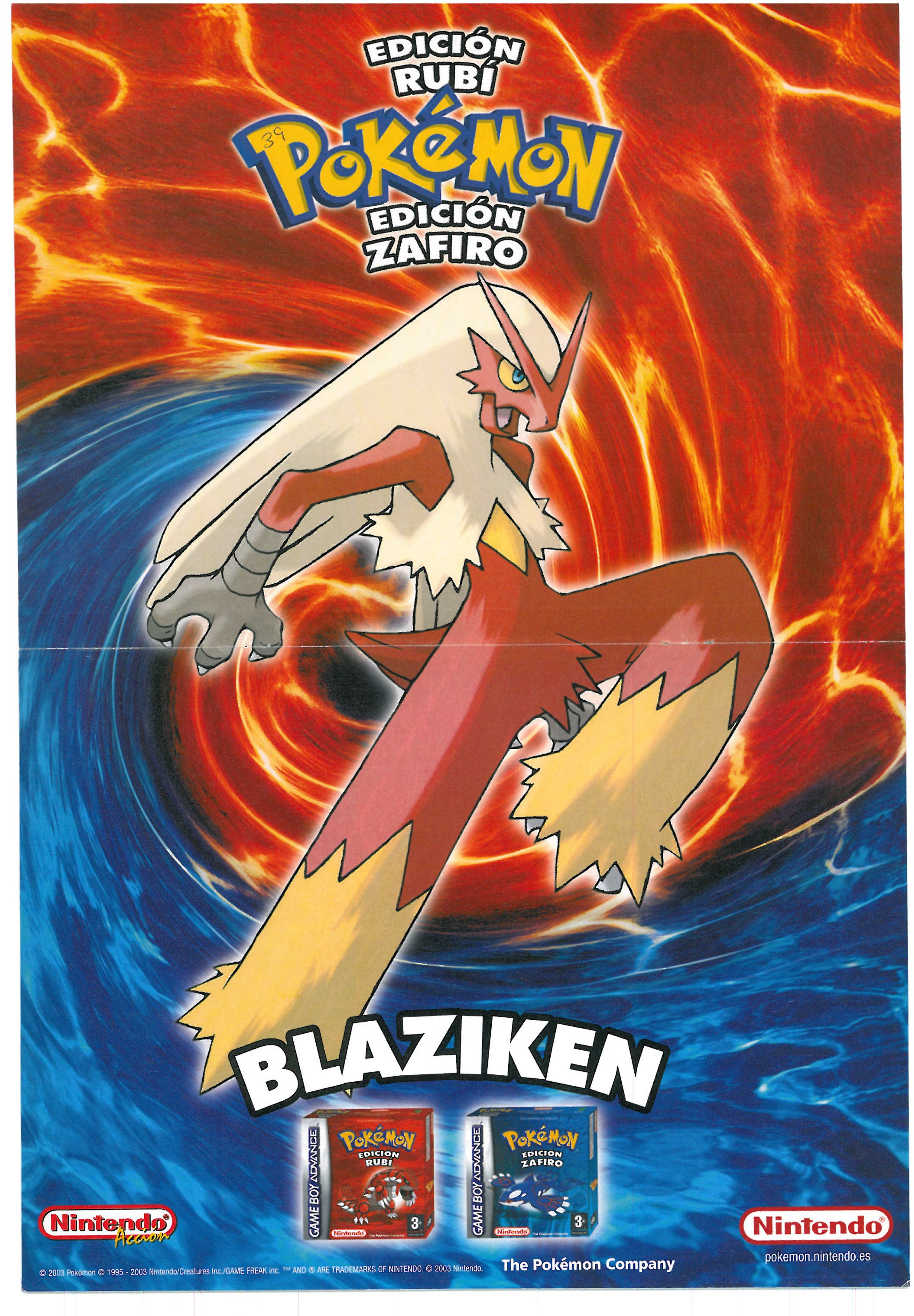
A. CUERDA HUÍDA	D. REPELENTE
B. POKé BALL	E. PIEDRA ETERNA
C. PIEDRA ETERNA	F. CARAMELO RARO

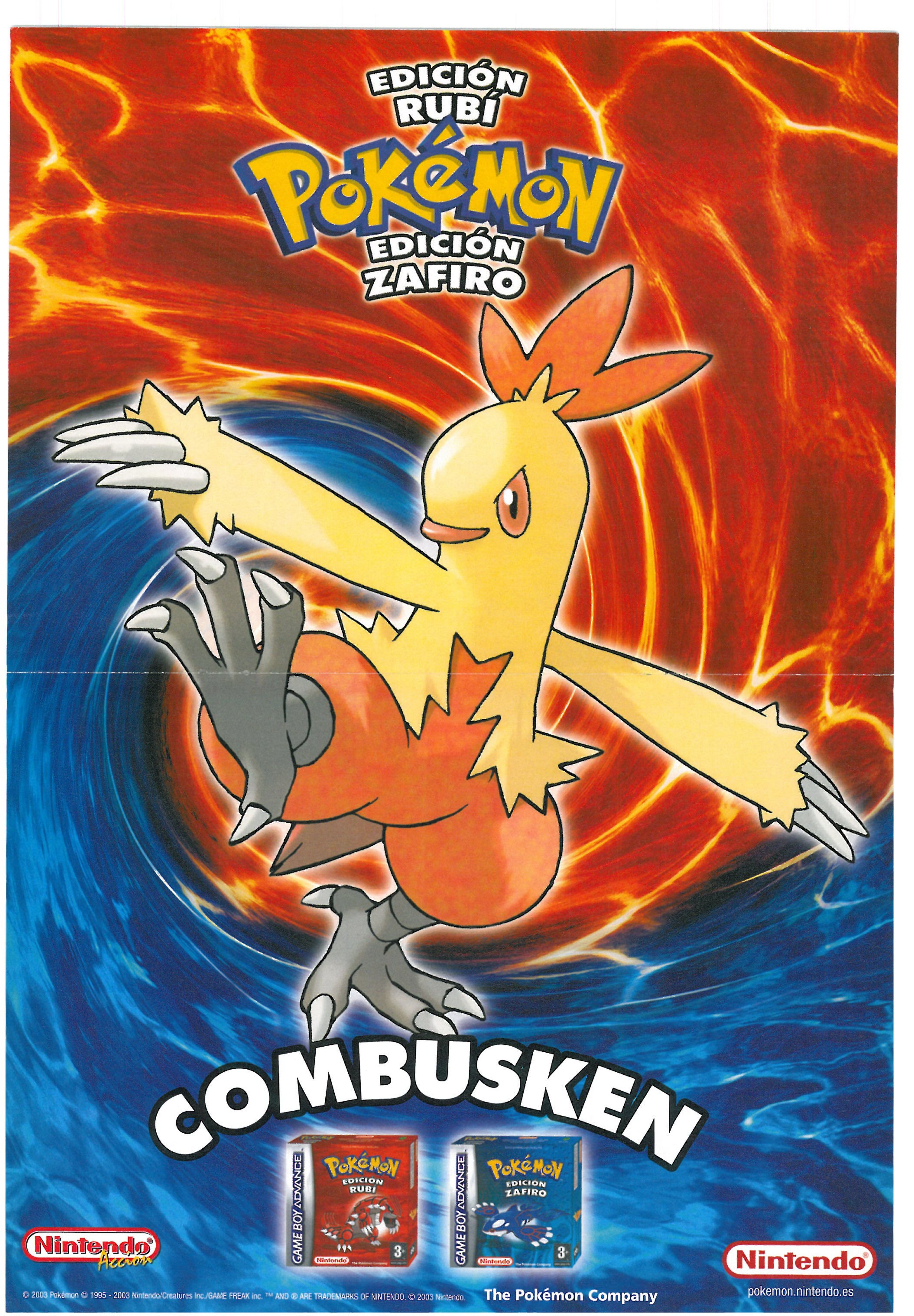
POKéTRUCO

En Hoenn, algunos Pokémon resultan muy difíciles de encontrar en estado salvaje debido a que hay muy pocos especímenes. ¿Recuerdas que en las ediciones Oro, Plata y Cristal había ciertos entrenadores que nos avisaban de que un Pokémon especial había aparecido de repente? Pues en Rubí y Zafiro ocurre algo similar, pero esta vez **la información de que la población de cierto Pokémon ha aumentado repentinamente la recibirás a través de la televisión.** En cuanto oigas una noticia de este tipo, corre a la zona que te digan y verás como las probabilidades de encontrar a ese Pokémon en concreto han aumentado muchísimo.

¡Hazte con todos!

Pokémon	● (Rubí)	● (Zafiro)
ABRA	Algunos	Algunos
ARON	Algunos	Algunos
GEODUDE	Algunos	Algunos
MAKUHITA	Muchos (Bajo Sala 1); Algunos (Sótano 1	Muchos (Bajo Sala 1); Algunos (Sótano 1)
MAWILE	Algunos	No hay
NOSEPASS	Algunos (Usa Golpe Roca en Sótano 2)	Algunos (Usa Golpe Roca en Sótano 2)
SABLEYE	No hay	Algunos
ZUBAT	Algunos	Algunos


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
39
BLAZIKEN
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Nintendo Acción
Nintendo
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
COMBUSKEN
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION RUBI
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION ZAFIRO
Nintendo Acción
Nintendo
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es

Y en la próxima entrega de la guía...



- Ayudaremos al Capitán Babor a explorar el **BARCO HUNDIDO** y de paso encontraremos todos sus increíbles **TESOROS.**
- Recorreremos todos los rincones de **CIUDAD PORTUAL.**
- Resolveremos los **OCHO PUZZLES** de la **CASA TRETA.**
- Nos enfrentaremos al **LÍDER ERICO** en Ciudad Malvalona.
- Publicaremos **NUEVOS MAPAS** con todas las zonas secretas, rutas y objetos al descubierto.
- Destriparemos las **CLAVES DE NUEVOS LÍDERES DE GIMNASIO,** para que no se resistan a tu equipo de Pokémon.

¡¡Y RECUERDA!!

Sólo los entrenadores expertos se convierten en campeones de la Liga Pokémon. Nosotros te enseñamos a ser un experto.

Conoce a fondo a tus Pokémon

Para hacerte con todos es necesario que los conozcas a todos. Sus poderes, habilidades, ataques y los datos necesarios para llevar a cabo una buena "cacería". Cada mes tendréis vuestra "ración" de fichas informativas.

ANTES DE NADA...

No te extrañes por algunos detalles que verás en las fichas Pokémon. Lee esto y enseguida saldrás de dudas.

Cada ficha describe los movimientos que cada Pokémon puede aprender como si lo entrenásemos desde el nivel 1.

Por ejemplo, sabemos que nunca vas a tener un Blaziken de nivel inferior a 36, pero dado que en Rubí y Zafiro existe un personaje llamado el Tutor de Movimientos, resulta vital conocer todos los movimientos que este Pokémon puede recordar.

Si observas la ficha de Blaziken, verás que hay un movimiento básico que Torchic y Combusken no conocen. Se trata de Puño Fuego. Bien, pues si llevas a Blaziken ante el Tutor de Movimientos, verás cómo es capaz de hacérselo recordar. Todo claro, ¿no?

01 TREECKO

Treecko es carismático, tranquilo y tiene gran capacidad de autocontrol; no pierde la calma en ninguna situación. Si algún rival se le queda mirando fijamente, le devolverá la mirada sin ceder ni lo más mínimo de su territorio.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Persecución	Siniestro
Nv 21	Chirrido	Normal
Nv 26	Mega Agotar	Planta
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 36	Portazo	Normal
Nv 41	Detección	Lucha
Nv 46	Giga Drenado	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
PLANTA

TIPO 2
—

HABILIDAD
ESPESURA
Sube ataques de tipo planta.

EVOLUCION: Treecko ➲ Grovyle (Niv. 16) ➲ Sceptile (Niv. 36)

02 GROVYLE

Las hojas que GROVYLE tiene por el cuerpo le resultan muy útiles para camuflarse en el bosque y esconderse de los enemigos.
A este Pokémon no hay quien lo supere subiendo a los árboles del bosque.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	At. Rápido	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Cortefuria	Bicho
Nv 17	Persecución	Siniestro
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 29	Hoja Aguda	Planta
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 41	Portazo	Normal
Nv 47	Detección	Lucha
Nv 53	Falsotortazo	Normal



TIPO 1
PLANTA

TIPO 2
—

HABILIDAD
ESPESURA
Sube ataques de tipo planta.

EVOLUCION: Treecko ➲ Grovyle (Niv. 16) ➲ Sceptile (Niv. 36)

03 SCEPTILE

Las hojas que le salen a SCEPTILE del cuerpo tienen unos bordes muy afilados. Este Pokémon es muy ágil, va saltando de rama en rama y se lanza sobre el enemigo por la espalda.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	At. Rápido	Normal
Nv 6	Absorber	Planta
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 16	Cortefuria	Bicho
Nv 17	Persecución	Siniestro
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 29	Hoja Aguda	Planta
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Portazo	Normal
Nv 51	Detección	Lucha
Nv 59	Falsotortazo	Normal



TIPO 1
PLANTA

TIPO 2
—

HABILIDAD
ESPESURA
Sube ataques de tipo planta.

EVOLUCION: Treecko ➲ Grovyle (Niv. 16) ➲ Sceptile (Niv. 36)

04 TORCHIC

Torchic no se separa de su ENTRENADOR. Siempre va detrás de él con sus pasitos inseguros. Este Pokémon echa fuego en forma de bola, que llega a subir hasta 1000 grados centígrados.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 10	Ascuas	Fuego
Nv 16	Picotazo	Volador
Nv 19	Ataque Arena	Tierra
Nv 25	Giro Fuego	Fuego
Nv 28	At. Rápido	Normal
Nv 34	Cuchillada	Normal
Nv 37	Mov. Espejo	Volador
Nv 43	Lanzallamas	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
FUEGO

TIPO 2
—

HABILIDAD
MAR LLAMAS
Sube ataques de tipo fuego.

EVOLUCION: Torchic ➲ Combusken (Niv. 16) ➲ Blaziken (Niv. 36)

05 COMBUSKEN

COMBUSKEN lucha haciendo uso de las abrasadoras llamas que expulsa por el pico y de unas patadas fulminantes. Este POKéMON emite un sonido muy fuerte y molesto.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Ascuas	Fuego
Nv 16	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo	Volador
Nv 21	Ataque Arena	Tierra
Nv 28	Corpulencia	Lucha
Nv 32	At. Rápido	Normal
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 43	Mov. Espejo	Volador
Nv 50	Gancho Alto	Lucha



TIPO 1
FUEGO

TIPO 2
LUCHA

HABILIDAD
MAR LLAMAS
Sube ataques de tipo fuego.

EVOLUCION: Torchic ➲ Combusken (Niv. 16) ➲ Blaziken (Niv. 36)

06 BLAZIKEN

En combate, BLAZIKEN expulsa vivas llamas y ataca al enemigo con fiereza. Cuanto más fuerte sea el enemigo, más intensas serán las llamas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Puño Fuego	Fuego
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Ascuas	Fuego
Nv 16	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo	Volador
Nv 21	Ataque Arena	Tierra
Nv 28	Corpulencia	Lucha
Nv 32	At. Rápido	Normal
Nv 36	Patada Ígnea	Fuego
Nv 42	Cuchillada	Normal
Nv 49	Mov. Espejo	Volador
Nv 59	Gancho Alto	Lucha



TIPO 1
FUEGO

TIPO 2
LUCHA

HABILIDAD
MAR LLAMAS
Sube ataques de tipo fuego.

EVOLUCIÓN: Torchic ➲ Combusken (Niv. 16) ➲ Blaziken (Niv. 36)

07 MUDKIP

En el agua, MUDKIP usa las branquias que tiene en los mofletes para respirar. Cuando tiene que enfrentarse a una situación delicada en combate, desata una fuerza asombrosa con la que puede destruir rocas incluso mayores que él.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 6	Bofetón-Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 19	Profecía	Normal
Nv 24	Chapoteolodo	Tierra
Nv 28	Derribo	Normal
Nv 33	Torbellino	Agua
Nv 37	Protección	Normal
Nv 42	Hidro Bomba	Agua
Nv 46	Esfuerzo	Normal
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
—

HABILIDAD
TORRENTE
Sube ataques de tipo agua.

EVOLUCIÓN: Mudkip ➲ Marshtomp (Niv. 16) ➲ Swampert (Niv. 36)

08 MARSHTOMP

El cuerpo de MARSHTOMP está cubierto por una fina película pegajosa gracias a la cual puede vivir en tierra. Cuando la marea está baja, a este POKéMON le encanta jugar en el fango.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Bofetón-Lodo	Tierra
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 6	Bofetón-Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 16	Disp. Lodo	Tierra
Nv 20	Profecía	Normal
Nv 25	Chapoteolodo	Tierra
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 37	Agua Lodosa	Agua
Nv 42	Protección	Normal
Nv 46	Terremoto	Agua
Nv 53	Esfuerzo	Normal



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
TIERRA

HABILIDAD
TORRENTE
Sube ataques de tipo agua.

EVOLUCIÓN: Mudkip ➲ Marshtomp (Niv. 16) ➲ Swampert (Niv. 36)

09 SWAMPERT

SWAMPERT es muy fuerte. Puede arrastrar una roca que pese más de 1 tonelada sin ningún problema. Este POKéMON tiene el sentido de la vista muy desarrollado. Puede ver hasta en aguas cenagosas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Bofetón-Lodo	Tierra
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 6	Bofetón-Lodo	Tierra
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Venganza	Normal
Nv 16	Disp. Lodo	Tierra
Nv 20	Profecía	Normal
Nv 25	Chapoteolodo	Tierra
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 39	Agua Lodosa	Agua
Nv 46	Protección	Normal
Nv 52	Terremoto	Agua
Nv 61	Esfuerzo	Normal



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
TIERRA

HABILIDAD
TORRENTE
Sube ataques de tipo agua.

EVOLUCIÓN: Mudkip ➲ Marshtomp (Niv. 16) ➲ Swampert (Niv. 36)

10 POOCHYENA

La primera reacción que POOCHYENA tiene al ver algo moverse es darle un mordisco. Este POKéMON persigue a su presa hasta que cae agotada. Aunque, a veces, sale huyendo si le responde con un ataque.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Aullido	Normal
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Mordisco	Siniestro
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Contoneo	Normal
Nv 29	Cara Susto	Normal
Nv 33	Derribo	Normal
Nv 37	Mofa	Siniestro
Nv 41	Triturar	Siniestro
Nv 45	Ladrón	Siniestro
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
SINIESTRO

TIPO 2
—

HABILIDAD
FUGA
Facilita la huida.

EVOLUCIÓN: Poochyena ➲ Mightyena (Niv. 18)

11 MIGHTYENA

Es muy fácil prever cuándo va a atacar MIGTHYENA; se pone a gruñir con fuerza y se estira. Este POKéMON da unos mordiscos tremendos con los afilados colmillos que tiene.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Aullido	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 5	Aullido	Normal
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Mordisco	Siniestro
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 22	Rugido	Normal
Nv 27	Contoneo	Normal
Nv 32	Cara Susto	Normal
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 42	Mofa	Siniestro
Nv 47	Triturar	Siniestro
Nv 52	Ladrón	Siniestro



TIPO 1
SINIESTRO

TIPO 2
—

HABILIDAD
INTIMIDACIÓN
BAJA el ATAQUE del rival.

EVOLUCIÓN: Pochyena ➲ Mightyena (Niv. 18)

12 ZIGZAGOON

ZIGZAGOON está todo el día dando vueltas de aquí para allá. Es un POKéMON muy inquieto. Se interesa por todo lo que se encuentra en su camino.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 21	Chapoteolodo	Tierra
Nv 25	Pin Misil	Bicho
Nv 29	Antojo	Normal
Nv 33	Azote	Normal
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 41	Tambor	Normal
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
—

HABILIDAD
RECOGIDA
Puede tomar objetos.

EVOLUCIÓN: Zigzagoon ➲ Linoone (Niv.20)

13 LINOONE

LINOONE siempre corre todo lo rápido que puede y sólo en línea recta. Si encuentra un obstáculo en el camino, se moverá hacia la derecha para esquivarlo. Correr bien por caminos tortuosos es todo un reto para él.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Rastreo	Normal
Nv 23	Chapoteolodo	Tierra
Nv 29	Golpes Furia	Normal
Nv 35	Antojo	Normal
Nv 41	Cuchillada	Normal
Nv 47	Descanso	Psíquico
Nv 53	Tambor	Normal

TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
—

HABILIDAD
RECOGIDA
Puede tomar objetos.

EVOLUCIÓN:
Zigzagoon ➲ Linoone (Niv. 20)

14 WURMPLE

WURMPLE usa las púas del lomo para raspar los troncos de los árboles, quitarles la corteza y beber la savia que emanan. Este POKéMON tienen unas ventosas rematándole los pies, con las que se adhiere al cristal sin resbalarse.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Disp. Demora	Bicho
Nv. 5	Picotazo Ven.	Veneno
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



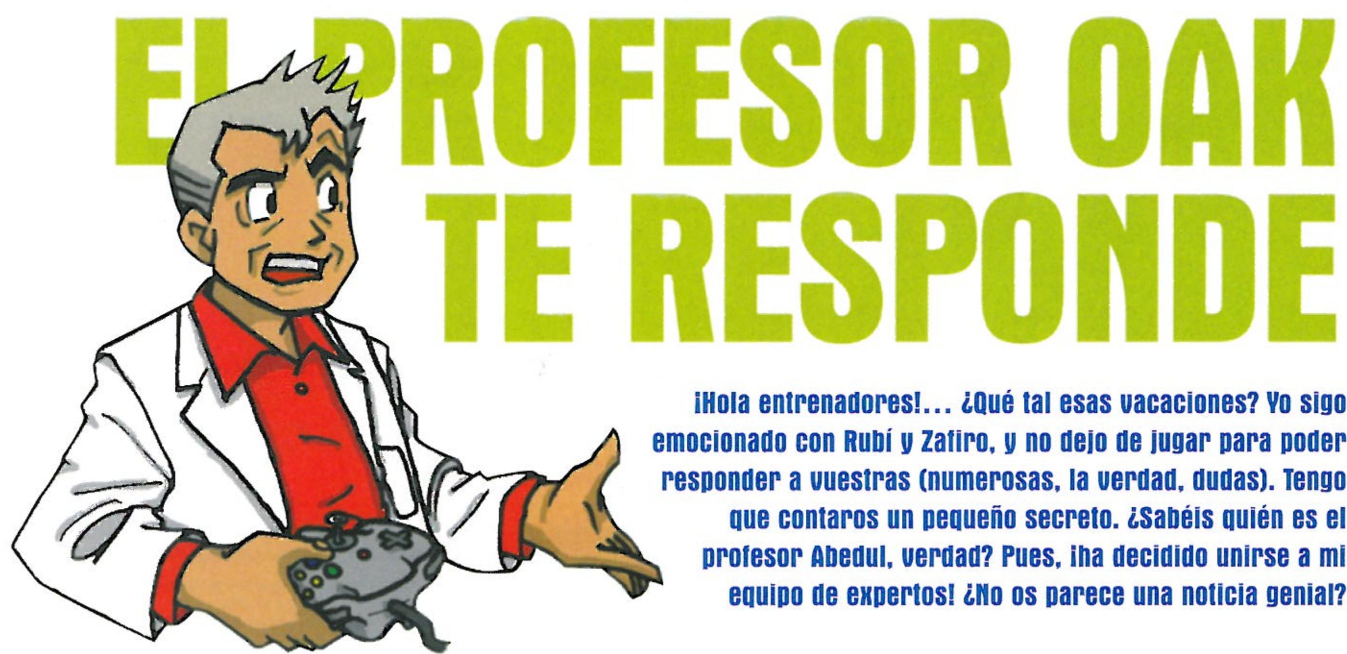
TIPO 1
BICHO

TIPO 2
—

HABILIDAD
POLVO ESCUDO
Evita efectos secundarios.

EVOLUCIÓN: Wurmple ➲ Silcoon/Cascoon (Niv. 7) ➲ Beautifly/Dustox

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



¡Hola entrenadores!... ¿Qué tal esas vacaciones? Yo sigo emocionado con Rubí y Zafiro, y no dejo de jugar para poder responder a vuestras (numerosas, la verdad, dudas). Tengo que contaros un pequeño secreto. ¿Sabéis quién es el profesor Abedul, verdad? Pues, ¡ha decidido unirse a mi equipo de expertos! ¿No os parece una noticia genial?

La "tercera joya"

Hola Profesor Oak, ¿qué tal está? Le escribo para ver si me puede contestar a estas preguntas:

1. Tengo un Meganium en el nivel 100 con los siguientes ataques: Giga Drenado, Rayo Solar, Síntesis y Hoja Afilada. Hoja Afilada y Giga Drenado no me convencen mucho, ¿qué le puedo poner? Dígame otros, pero que no sean Golpe Cuerpo ni Reflejo.

No me extraña que Hoja Afilada no te convenza, a fin de cuentas es un movimiento muy poco potente. Sin embargo, yo me pensaría lo de eliminar Giga-Drenado porque, aunque tampoco es un movimiento demoledor, de vez en cuando te puede servir para recuperar salud. Como alternativa a Hoja Afilada y a Giga-Drenado te sugiero que utilices Terremoto (MT26) y Descanso (MT44). Si algún día quieres volver a criar otro Meganium, te recuerdo que los Movimientos Huevo de Chikorita son los siguientes: Látigo Cepa, Drenadoras, Contador, Poder Pasado y Azote. A mí me mola Meganium con Contador o Poder Pasado, creo que son los mejores ataques que puedes ponerle a este Pokémon.



MI MEGANIUM MOLA MÁS. Un Meganium con Contador y Poder Pasado no es lo mismo que otro Meganium al que le pongas "cualquier cosa".

2. Mis Pokémon preferidos son Ariados y Politoed. No son muy poderosos, pero a mi la verdad me encantan. ¿Qué le parecen? Me puede decir qué ataques y qué objeto le pondría usted a Ariados.

A mí también me encantan. Muchas veces prefiero usar Pokémon poco poderosos porque con ellos suelo emplear mucho más la estrategia. A Ariados le enseñaría Bomba Lodo (MT36), Aguante (MT20), Doble Equipo (MT32) y Psíquico (Nv. 63). Con Ariados mi estrategia siempre es golpear y envenenar con Bomba Lodo para luego aguantar hasta que el rival caiga debilitado.

3. ¿Podremos ver dentro de poco un «Pokémon Stadium 3»? ¿Cuánto puede tardar la supuesta "tercera joya" que he leído en Nintendo Acción que saldrá para la Game Boy Advance?

Más que «Pokémon Stadium 3», en realidad "el combate" que veremos en nuestra GameCube se llamará «Pokémon Colosseum». Parece que en Japón estará disponible a final de año, y que nosotros tendremos que esperar hasta 2004. Respecto a la "tercera joya Pokémon" para la GB Advance, es todo un misterio. De momento es sólo algo que hemos "oído", un rumor que habla de un nuevo título para GBA que sería una especie de «Pokémon Amarillo». ¿Que si iremos con Pikachu? No, hombre, qué va, nos referimos a que podría ser una especie de "expansión" de las ediciones Rubí y Zafiro (como el Amarillo lo fue para Rojo y Azul). Pero no olvides que son rumores...

Antonio Gómez Márquez
Villafranca de los Barros (Badajoz)

Legendarios misteriosos

Profesor, querría que me aclarase algunas dudas de Rubí y Zafiro:

1. ¿Se podrá volver a Johto o a Kanto? Es que como el protagonista viene de Johto...

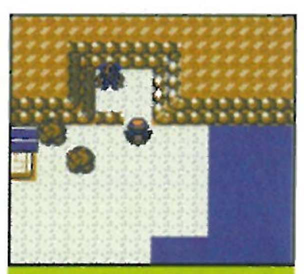
De momento no, aunque quién sabe. Quizá en futuras ediciones nos encontremos con alguna sorpresa. Pero en Rubí y Zafiro acabamos de llegar a Hoenn, y todavía nos queda mucho para recorrerlo de arriba abajo.

2. ¿Qué Pokémon de inicio cree más propicio en Rubí y Zafiro?

Puedes elegir el que te apetezca, siempre y cuando tengas en cuenta algunas cosas. El primer gimnasio en el que luchas es el de Ciudad Férrica. Aquí te espera Petra con un Geodude (roca-tierra) de nivel 14 y un Nosepass (tierra) de nivel 15. Utilizar un Pokémon de tipo agua como Mudkip, o de tipo planta como Treecko frente a los Pokémon de Petra, nos reportará muchas ventajas. Sin embargo, en el segundo gimnasio te enfrentarás a



¿ANDARÁN POR AQUÍ? Hay rumores que relacionan a los Pokémon legendarios ocultos con el centro espacial de la Ciudad Algaria. ¿Serán ciertos?



EL PRIMER CARA A CARA CON SUICUNE. *Este Pokémon está encerrado en Torre Quemada. Al liberarlo, lo encontrarás en Ciudad Orquídea.*

Machop y a Makuhita, dos Pokémon de tipo lucha, con los que echarás de menos contar entre tus filas con algún Pokémon fuerte con un buen ataque de tipo Volador. Si entrenas a Torchic hasta el nivel 16 (y evitas que evolucione) para que aprenda Picotazo, podrás llegar a este gimnasio con un Combusken (fuego-lucha) que le dará una lección al líder de Azuliza. No es fácil decidir, pero si eliges a Torchic, no olvides capturar algún Pokémon de tipo agua o planta.

3. Dígame el nombre de los nuevos legendarios de Rubí y Zafiro y su tipo.

En la Guía Maestra que comenzó en el número anterior, encuentras toda la información de los nuevos Pokémon legendarios. Por si no la tienes a mano, hay 8: Groudon, Kyogre, Regice, Registeel, Regirock, Rayquaza, Latios y Latias. Sin embargo, hay dos más que no aparecen en esa lista. ¡¡Alto secreto, macho!! Uno se llama Jirachi, es el Pokémon 201 y pertenece al tipo acero-psíquico. El otro es Deoxys, es el 202 y pertenece al tipo psíquico. Pero no se le cuentes a nadie...

Francisco García Díaz
Córdoba

¿Dónde está Suicune?

Querido Prof. Oak, quería hacerle algunas preguntas:

1. En Cristal ¿dónde aparece Suicune por primera vez?

Bueno, realmente donde primero divisas a Suicune es en Torre Quemada, junto a Entei y Raikou. Más adelante, cuando vayas por Ciudad Orquídea, dirígete al norte y te lo encontrarás de nuevo. De hecho esta será la primera vez que te topes con él después de liberarlo de la Torre Quemada. Seguro que te emocionarás un poquito, ¿a que sí?

2. ¿En qué nivel evolucionan Dragonair, Swinub, Chansey, Togepi y Golbat?

Dragonair evoluciona a Dragonite en el nivel 55, y Swinub evoluciona a Piloswine en el nivel 33. Sobre los otros Pokémon te diré que Chansey evoluciona a Blissey, Togepi lo hace a Togetic, y Golbat a Crobat, pero debes saber que todas estas evoluciones son por felicidad. Así que no te olvides de cortarles el pelo de vez en cuando a estos Pokémon y de hacer que combatan todo lo que puedas; ah, y evita que caigan debilitados. Verás como tarde o temprano evolucionan.

3. ¿Qué ataques le pondría a Lapras, Politoed y Gyarados?

Veamos, como en la edición Cristal contamos con la ayuda del Tutor de Movimientos, los ataques que yo elegiría para ellos son:

- **Lapras:** Rayo Hielo, Surf, Rayo y Rayo Confuso. Además lo equiparía con Restos.
- **Politoed:** Descanso, Surf, Rayo Hielo y Protección.
- **Gyarados:** Rayo, Reflejo, Híper Rayo y Lanzallamas.

David López Gris
Lorca (Murcia)

¿Un rival ladrón?

Hola Profe, tengo la edición Plata y me gustaría saber algunas cosas.

1. ¿En qué nivel evolucionan Pupitar y Tyranitar?

Larvitar evoluciona en Pupitar en el nivel 30, y éste se convierte en Tyranitar en el nivel 55. ¡Ah, sí! Tyranitar no evoluciona. Adiós.

2. Si no aparece Mew, ¿por qué una amiga que tiene solo la edición Oro ya lo ha conseguido?

Será que alguien que lo tenía en las ediciones Roja, Azul o Amarilla se lo ha enviado a través de la Cápsula del Tiempo a su edición Oro.

MIS TROLAS PREFERIDAS

¡¡VOSOTROS LO FLIPÁIS, COLEGAS!!

Pensé que ya no quedaban trolas increíbles, pero chicos, en esta ocasión os habéis superado. Por cierto, ¿quién va a ser el primero en enviarme una trola de Zafiro y Rubí? La primera carta recibirá de regalo un Jimmy llorón (pero sin pilas).

1. Me gustaría contarle una trola que me dijo un amigo (sólo amigo) sobre cómo conseguir a Charizard en Pokémon Rojo. Escuche: Para conseguir a Charizard tienes que ir al vertedero. Ahí un Rocket te desafiará. Al ganarle tienes que buscar entre toda la porquería y encontrarás una Poké Ball que tiene dentro a Charizard. Antes de usarlo, llévaselo a Oak (qué casualidad, usted también aparece) para que lo desinfecte. ¿A qué es cachondo mi amigo?

Ainoa Quinto
San Sebastián (Guipúzcoa)

Al que voy a desinfectar yo es al cachondo de tu amigo. ¡Mira que poner a mi Charizard en la basura! Dile que le voy a poner dos velas negras "pa" que se entere de lo que vale un peine. Estoy pensando en hacer un cursillo de pitoniso. Ya tengo turbante y bola mágica, ahora solo me falta practicar con mi varita mágica. ¡Alakazam! Vaya, he convertido a Jimmy en zanahoria. ¿Y ahora qué? ¿Me lo como?

2. Me ha dicho mi primo que cuando consigas las 16 medallas vayas a tu casa a hablar con tu madre para recoger el dinero. Luego ve al Centro Pokémon de Ciudad Azafrán, habla con la enfermera y cura 100 veces tus Pokémon. Cuando salgas te llamará el Profesor Elm diciendo que va a caer un meteorito. Después ve a por tu madre y llévatela en la bici. Cuando llegues a Ciudad Trigal sube al tren y luego ve a Ciudad Celeste. Tu madre te pedirá que la lleves a la casa del abuelo de Bill. Cuando estés frente a la casa, mamá bajará de la bici, pero tropezará, caerá al agua y se ahogará. Entonces, de repente caerá un meteorito, la pantalla se volverá roja y todo se destruirá. Aparecerá BLASCHSAUR (la fusión de Blastoise, Charizard y Venusaur) que te comerá y te llevará a un mundo donde los humanos hacen de Pokémon y éstos hacen de humanos. Mi primo tiene capturado al Profesor Elm, ¿es eso cierto?

Kevin Ávila
Fuenlabrada (Madrid)



¿EN CASA DE BILL? *¿Y dices que tu madre tropezará y se ahogará aquí mismo? ¡Tú lo flipas, chaval!*

Me has dejado boquiabierto, Kevin. Esto más que una trola parece una peli de ciencia ficción. Tiene drama, acción y misterio. ¡Anda! ¿Y qué Pokémon sería yo en ese mundo? ¿Y Jimmy? Yo me veo como un Mewtwo de lo más bestia, pero a Jimmy me lo imagino como un lindo Smeargle.

3. ¿Dónde está Wobbuffet en la edición Plata?

Podrás encontrarlo en Cueva Oscura a cualquier hora del día (mira la pantalla con el mapa que te ponemos aquí abajo).

4. ¿Qué Pokémon pertenecen a los siguientes números: 138, 140, 144, 145, 146, 151, 184, 202, 233, 239, 242 y 248?

El 138 es Omanyte; el 140 Kabuto; el 144 Articuno; el 145 Zapdos; el 146 Moltres; y el 151 es Mew. Para tenerlos a todos en tu edición Oro tienes que traerlos de las ediciones Roja, Azul o Amarilla a través de la Cápsula del Tiempo.

El 184 es Azumarill, y se consigue haciendo evolucionar a Marill. El 202 es Wobbuffet y ya te he dicho antes dónde lo puedes encontrar. El 233 es Porygon2, y lo consigues haciendo evolucionar a Porygon (para ello tienes que intercambiarlo equipado con Mejora). El 239 se llama Elekid y para hacerte con él debes ir a la Guardería con un Electabuzz macho y otro hembra. El 242 es Blissey y se obtiene al hacer evolucionar a Chansey (ojito, que es por felicidad). El 248 es Tyranitar. ¡Uff! "Toy cansao".

5. Una amiga me ha dicho que cuando tenga 250 Pokémon va a venir mi rival con todos sus Pokémon en el 100 y, gane o pierda, me va a robar los Pokémon de cajas y medallas. ¿Es verdad?

Jo, qué mala es tu amiguita, es más mala que tu rival y mira que el rival es malo. ¡Menuda trola te ha contado! Nada, no le hagas ni caso. Tranquila y dale lo suyo al rival.

Celia Martín
Zamora



CON ESTO TE QUEDARÁ MÁS CLARO. *No te perderás a la hora de localizar a Wobbuffet. Basta con echar un vistazo al mapa para salir de dudas.*



CÓMO MOLAN LAS NUEVAS MT. *Sobre todo "Sofoco", un ataque fuego muy potente y preciso. Pero habrá muchas más que merezca la pena conocer.*

Nuevas MTs en Rubí y Zafiro

Hola Profesor, me gustaría que respondiera a estas preguntas:

1. ¿En qué nivel aprende Torchic Llamarada? Bueno, realmente lo que quiero saber es la lista de ataques de los Pokémon iniciales que puedes elegir en Rubí y Zafiro, y en qué nivel lo aprenden.

Torchic no aprende Llamarada mediante el entrenamiento, sino a través de la MT38. Sobre el resto de tu pregunta seguro que ya has podido echar un ojo al especial de Estrategias para Pokémon Rubí y Zafiro en el que se contaba lo que me preguntas. Sin embargo, voy a decirte algo que todavía no se ha desvelado: los Movimientos Huevo de Torchic. ¡Tachán! Aquí los tienes: Contador, Inversión, Aguante, Contoneo, Avalancha y Estímulo.

VAMOS A CONTAR UN SECRETO QUE NADIE HA DESVELADO AÚN. LOS MOVIMIENTOS HUEVO DE TORCHIC: CONTADOR, INVERSIÓN, AGUANTE, CONTONEO, AVALANCHA Y ESTÍMULO.

2. ¿Cómo se consiguen las cinco estrellas de Rubí y Zafiro de las que tanto he oído hablar?

Pues para eso hay que completar algunas tareas, pero ya las iremos desvelando. Comprenderás que no podamos descubrir todos los misterios del juego en sus primeros meses de vida. ¡Sería un abuso por nuestra parte! De momento te diremos que una de las estrellas aparecerá en tu Ficha de entrenador cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon. Y ya es más que suficiente.

3. Hay nuevas MTs en Rubí y Zafiro. Si es así, ¿cuáles con?

Claro que hay nuevas MTs y además son muy interesantes. Por ejemplo, tenemos Onda Voltio (MT34), Golpe Aéreo (MT40), Imagen (MT42) y Sofoco (MT50). Fíjate, a mí me encanta Sofoco, es un ataque de fuego mucho más potente que Llamarada y encima más preciso.

José María Cobas Arroyo
Torrijos (Toledo)

La errata de los bloques

Hola Profesor, soy un gran aficionado a los Pokémon y por eso le quiero preguntar unas cosas de la edición Rubí:

1. ¿Dónde se consigue el Pokétubo?

Para conseguir el Tubo Pokécubos tienes que entrar en el edificio de los CONCURSOS POKéMON que hay en Ciudad Portual. A la izquierda verás una niña pequeña que tiene dos tubos. Simplemente habla con ella y te dará uno.

2. ¿Dónde se encuentran los Pokémon Bagon y Beldum?

Esta es una pregunta jugosa porque Bagon es un Pokémon de tipo dragón bastante difícil de encontrar. Te daré una pista: Bagon está en una sala pequeña de la Cascada Meteoro en la que encontrarás la MT02 (Garra Dragón), pero para llegar hasta ella necesitarás la MO SURF y también CASCADA. Cuando estés en esta sala dedícate a dar vueltas alrededor del lugar en el que encontraste la MT02 hasta que aparezca Bagon. De todas formas te aconsejo que mires los mapas de las próximas entregas de la Guía Pokémon Rubí y Zafiro. Seguro que con ellos te aclaras mucho más.

EL TUBO POKECUBOS. *Cuando lo necesites, ve a Ciudad Portual, encuentra a la niña que los tiene y háblala. Verás qué fácil es conseguir uno.*

Respecto a Beldum, lo puedes conseguir en Ciudad Algaria, en la casa de MÁXIMO PEÑAS (seguro que te suena el apellido) después de que te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon. Por cierto, Beldum es el Pokémon preferido de Máximo y pertenece al tipo Acero-Psíquico. ¿Alguna duda más?

3. ¿Qué equipo seria el mejor para ganar a la Liga Pokémon de Rubí y Zafiro?

Bueno, lo primero que tengo que decirte es que para entrar en la Liga Pokémon debes tener un equipo equilibrado que esté al menos en el nivel 45 o superior. Luego, si tenemos en cuenta los rivales a los que hay que enfrentarse, te aconsejo que lleves un equipo con Pokémon de los siguientes tipos: Eléctrico (Magneton o Manectric), Fuego (Camerupt o Ninetales), Lucha (Hariyama o Blaziken), Hielo (Walrein o Glalie), Agua (Wailord o Kyogre) y Tierra (Groudon o Golem). De todas formas, debes recordar que más que los tipos de los Pokémon lo importante es que en tu equipo tengas todos los tipos de ataques que ya he mencionado.

4. ¿Cuántos bloques hay para guardar en el juego Rubí? Lo digo porque en la mía solo hay uno.

Me imagino que preguntas esto por una pequeña errata que se nos coló cuando se publicó el reportaje sobre la edición japonesa del juego. En ese reportaje se habló de tres bloques, pero como habrás podido comprobar en tu juego, sólo hay uno. Os pedimos disculpas a

todos por el error, pero tenéis que entender que entre que nuestro japonés no es muy bueno, que la versión no estaba completa y que además había bastantes rumores de que el juego tendría tres bloques para guardar partidas, nos hicimos un lío. Pero hubiera molado mucho, ¿no os parece?

5. ¿Dónde sale la Isla Espejismo, querido profesor?
La Isla Espejismo es una isla que a veces aparece en la Ruta 130. En ella corretean los Wynaut salvajes y además crece una extraña baya llamada BAYA LICHI. Nadie sabe muy bien cuándo aparece, aunque si quieres saber si lo ha hecho, pregunta al señor que mira por la ventana en la casa que hay más al este de Pueblo Oromar.

...Yo sé algo más: ¿y si la Isla Espejismo apareciera si llevaras en tu equipo un Pokémon especial? Ya te lo confirmaré, estoy en ello...

José Miguel Cerro Pérez
Madrid

El intercambio

¡Hola profesor! Tengo la edición Cristal y necesito que me responda a estas preguntas:

1. ¿Qué quiere decir evolucionar por intercambio?
Es sencillo, se trata de buscar a un amigo que tenga otro Pokémon Cristal, una GBC y un Cable Link para unir ambas consolas. Si ninguno de los dos tenéis el cable, id a la tienda y compradlo porque merece la pena y además es muy barato. Bueno, pues cuando conectéis las dos GBC, podéis ir a un Centro Pokémon, subir al primer piso y hablar con la señora del Club del Cambio. Entonces sólo hay que empezar a intercambiar Pokémon. Hay ciertos Pokémon que cuando viajan de una GBC a otra tienen la habilidad de evolucionar. Por ejemplo, si intercambiáis a un Graveler, al llegar a la consola destino evolucionará a Golem. Otro caso es el de Machoke, que al intercambiarlo evolucionará a Machamp. Así es la evolución por intercambio, aunque hay algunos Pokémon que para evolucionar de esta manera necesitarán además ir equipados con un objeto. Por ejemplo, Porygon evolucionará a Porygon2 si lo intercambias equipado con el objeto MEJORA. Es una de las genialidades Pokémon.

2. ¿Se puede conseguir a Mewtwo en mi edición?
Mewtwo solo está en las ediciones Roja, Azul y Amarilla, pero lo puedes traer a Cristal intercambiándolo con estas versiones a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO.

3. ¿Qué ataques le pondría a Feraligatr y a Lugia?
Me gusta Feraligatr con Surf, Descanso, Híper Rayo y Maldición; y Lugia con Aerochorro, Terremoto, Psíquico y Recuperación.

4. He elegido al principio a Totodile. ¿Dónde puedo conseguir a los otros dos de inicio?
Sobre Charmander, Squirtle y Bulbasaur te digo lo mismo que con Mewtwo. Tendrás que traerlos desde Roja, Azul o Amarilla a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO si quieres tenerlos en Cristal.



INTERCAMBIAR ES LA MONDA. Un cablecito link, dos GBC y tendrás Pokémon evolucionados como si tal cosa. ¿No te animas a experimentar con esto?

ALINEACIÓN POKéMON

Por fin alguien se acuerda de Octillery

¿Para qué tirar tanto de Pokémon legendarios cuando tenéis otros en apariencia normalitos, como Octillery, que son capaces de formar un equipo demoledor? Así me gusta, que tengáis iniciativa y creéis equipos cada vez más originales.

El equipo de: Ainoha Quinto (San Sebastián, Guipúzcoa)

Querido Profe, me gustaría mostrarle mi equipo: Charizard con Lanzallamas, Cuchillada, Vuelo y Ataque Ala; Octillery con Rayo Hielo, Pulpocañón, Surf y Psico-Rayo; Snorlax con Descanso, Ronquido, Golpe Cuerpo y Desenrollar; Tyranitar con Terremoto, Avalancha, Triturar y Golpe; Mewtwo (mi Pokémon preferido) con Llamarada, Puño Hielo, Psíquico y Recuperación; y Raikou con Trueno, Triturar, Chispa y Danza Lluvia. ¿Qué le parece? ¿Qué puntuación le daría?

Hola Ainoha. Aunque sé que tu carta incluye más cosas, he querido publicarte aquí porque tu alineación me ha llamado la atención. La mayoría de las alineaciones que recibo están casi exclusivamente formadas por Pokémon legendarios, pero en la tuya he visto un Pokémon llamado Octillery que rara vez había visto en una alineación.

Bueno, empecemos. Primero decirte que tienes un Charizard estupendo, pero que si quieres sacarle más partido a su potencial de ataque, te sugiero que sustituyas Ataque Ala por Maldición (MT3). De esta forma subirías el Ataque y la Defensa de Charizard, aunque a costa de bajar algo su Velocidad. Sobre Octillery lo primero que tengo hacer es felicitarte por haberlo incluido en tu alineación. Lo segundo es que el movimiento Pulpocañón es un movimiento poco potente, adecuado cuando Octillery es pequeño. Quizá sea mejor que los sustituyas por Danza Lluvia con lo que aumentarás el poder de Surf.

Tu Snorlax es también muy bueno, pero si sustituyes Desenrollar por Maldición y Ronquido por Sonámbulo, será todavía mejor. A Tyranitar quizá le cambiaría Golpe por Híper Rayo (MT 15). Aunque Golpe es un ataque de tipo normal potente y preciso, el inmenso poder de ataque de Tyranitar queda mejor aprovechado si usas un golpe tan demoledor como Híper Rayo.

Tienes que mimar más a Mewtwo, así que trátalo con cariño y llévale a tu edición Cristal a que vea al Tutor de Movimientos para que le enseñe Rayo Hielo (por Puño Hielo) y Lanzallamas (por Llamarada).

Y por último nos falta Raikou, quizá el Pokémon más flojucho de tu equipo en lo que se refiere a los ataques. A Raikou debes quitarle el ataque Chispa, es poco potente y además para ataques de tipo eléctrico ya tienes la combo Trueno y Danza Lluvia. Si quieres, puedes llevarle al Tutor de Movimientos para que aprenda Rayo o puedes enseñarle Descanso (MT44). También me pensaría enseñarle Tóxico ya que no tienes en tu equipo ningún movimiento de cambio de estado.

Tu equipo me parece genial, sobre todo por haberte acordado de que Octillery también es un buen Pokémon. Tienes un merecido sobresaliente.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**

ZONA POKÉMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Sofía González Girón. 6 años. Estación de Cártama (Málaga)

La pequeñuela Sofía ha decidido que lo mejor para empezar su redundante primer año en Primaria, sería practicar con los lápices y dibujar algo. Y, dicho y hecho, aquí tenemos su visión del siempre sonriente Wynaut. ¿Os gusta, o qué, chavales?

Jimmy: ¡Pues claro, tío! ¡Qué feliz es, por Zeus!

Mari: ¡Si parece Jimmy cuando ve un jamón a menos de dos metros y medio de distancia!

Jimmy: ¡Que es cuando ya lo va viendo claro!

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!

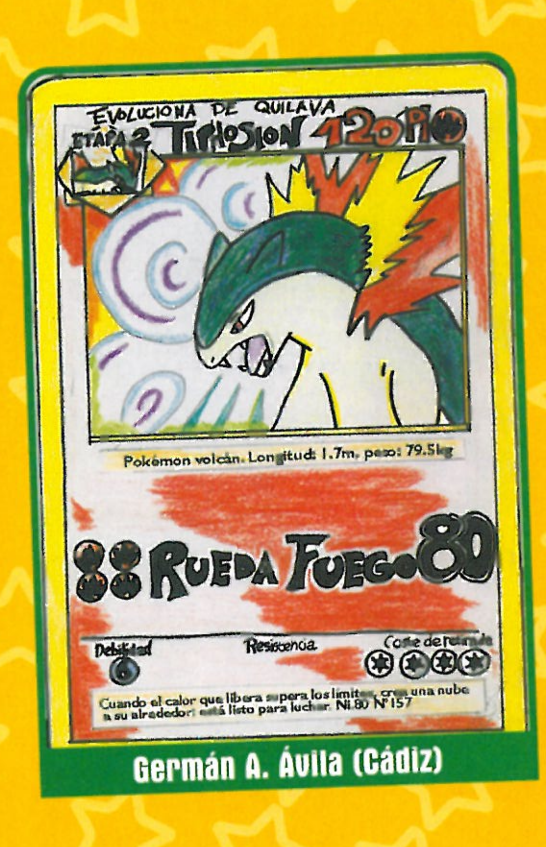


Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



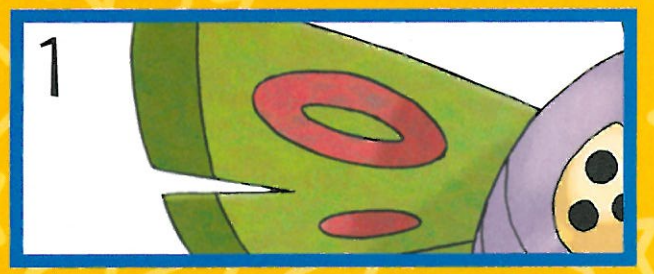
Fíjate bien, encuentra las seis diferencias que hay entre los dos Swampert y no olvides capturarlo en tu cartucho.

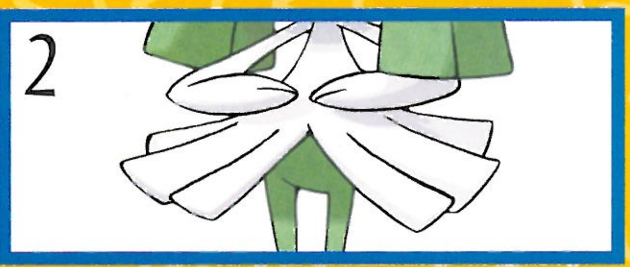


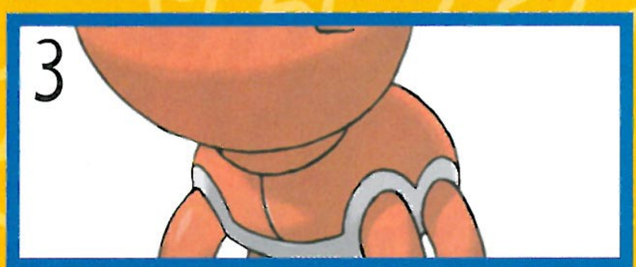
Germán A. Ávila (Cádiz)

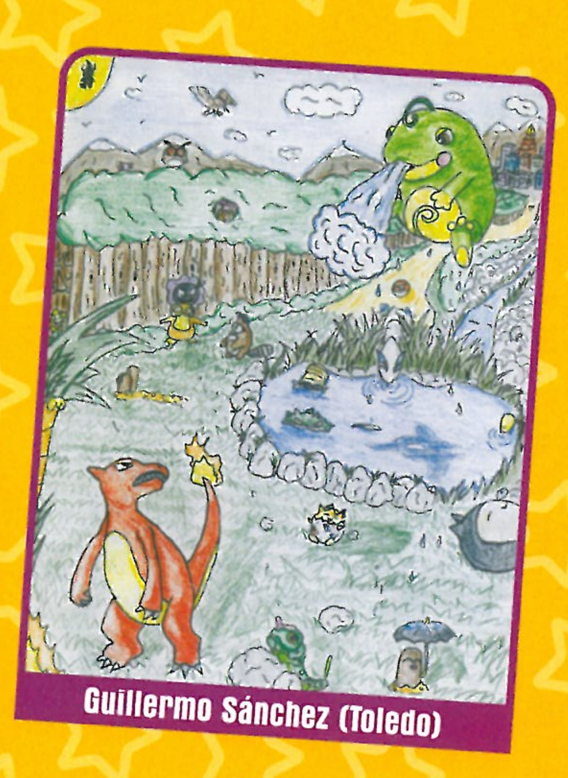
¿Quién es quién?

El de arriba es... esto, acércate un poco más... no, no claves la pupila en el papel... ah, ya lo tengo, es... Y el de abajo... tiene cara de... sí, me suena bastante, pero... ah, ya sé quién es...









Guillermo Sánchez (Toledo)



Iris Jiménez Fernández (Madrid)

Pokéartista

José Manuel García Ynfante (Chiclana, Cádiz)

¿Aún no habéis hecho un dibujo sobre los nuevos Pokémon Rubí y Zafiro? Pues antes de empezar, fijaos en el de José Manuel, que ha puesto ahí a los entrenadores, cuatro Pokémon mal contados, y le ha quedado de lujo. Jimmy: ¡...y tres Pokélos, veo! ¡No, dos, dos!



¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!





Raúl Villar Vidal (Madrid)





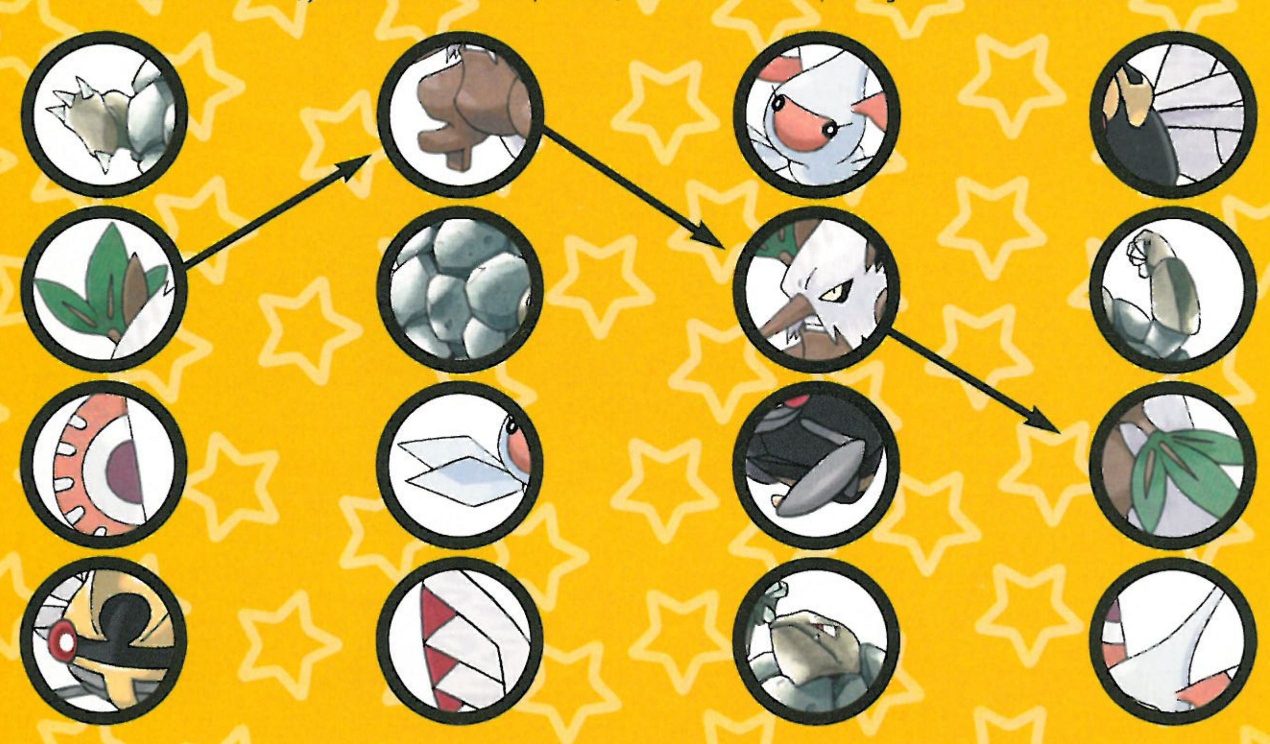
Jorge Padilla Rubio (Tarragona)



Eva Criado Saénz (Córdoba)

¡¡ PEDAZO POKéMON !!

Ves círculos, ¿no? Círculos rellenos de Pokémon, si te fijas. Y si pones más atención todavía y dejas la SP a un lado, verás que algunos contienen al mismo Pokémon, y todo. Pues eso tienes que hacer, unir con flechas los que tengan al mismo Pokémon dentro.





Silvia Díaz Domínguez (Pontevedra)

Poder psíquico

Jimmy: Yo es que hace poco me he puesto unas gafas, pero a lo mejor tú no ves bien al Pokémon del círculo. No, ¿verdad? Pues, para ayudarte a saber qué bicho es, te diré que... sí rey, sí, es un Pokémon.

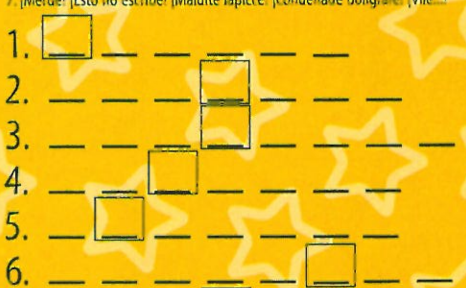


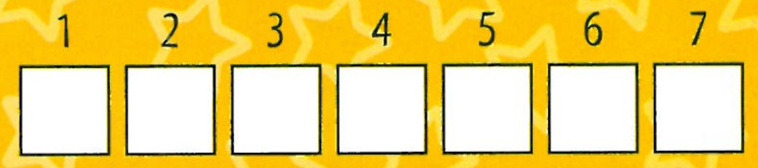
El Pokemisterio

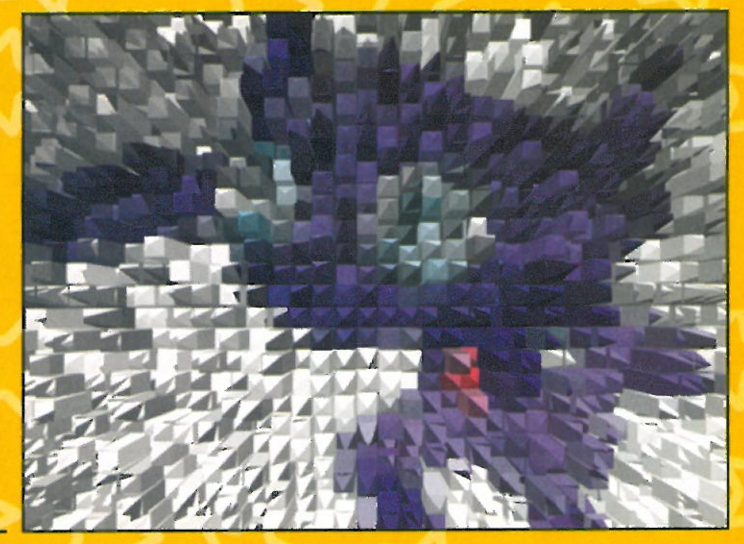
¿Qué tontas pistas nos darán este mes en el pokemisterio? ¿A alguien le hacen gracia? Basta de preguntas, aquí lo único que importa es juntar las letras recuadradas en cada respuesta, hasta formar el nombre del Pokémon de la imagen rota, ésa.

Definiciones de Pokémon

1. Bien pronunciado, el nombre de este bicho es lo que más se bebe en Asturias, y en los hogares españoles en general, allá por las Navidades.
2. Pues resulta que dice Jimmy que hay un tren que se llama así, pero claro, el precio, dada la imagen del Pokémon, seguro que está por las nubes.
3. Oye, MariCHUÁS, que como he cogido frío, he decidido no ducharmECH ni afeitarmeCHÍS y dejarme pelo en la caraOACH, dejarme...
4. Una vez Jimmy jugó con el Manchester, le pasó el balón Beckham y se quedó solo delante de la portería, sin portero ni nada. Y allí estuvo intentando darle al balón, hasta que llegó el propio Beckham, lo metió y le dijo a Jimmy...
5. Si uno no está completamente convencido de que la Tierra es redonda, se podría decir que tiene un pokéio de estos.
6. El género de una peli en la que sale sangre, y a los 5 minutos vuelve a salir para tocar algún temilla más, como en los conciertos.
7. ¡Merde! ¡Esto no escribe! ¡Maldite lápicce! ¡Condenade boligrafe! ¡Vile...!



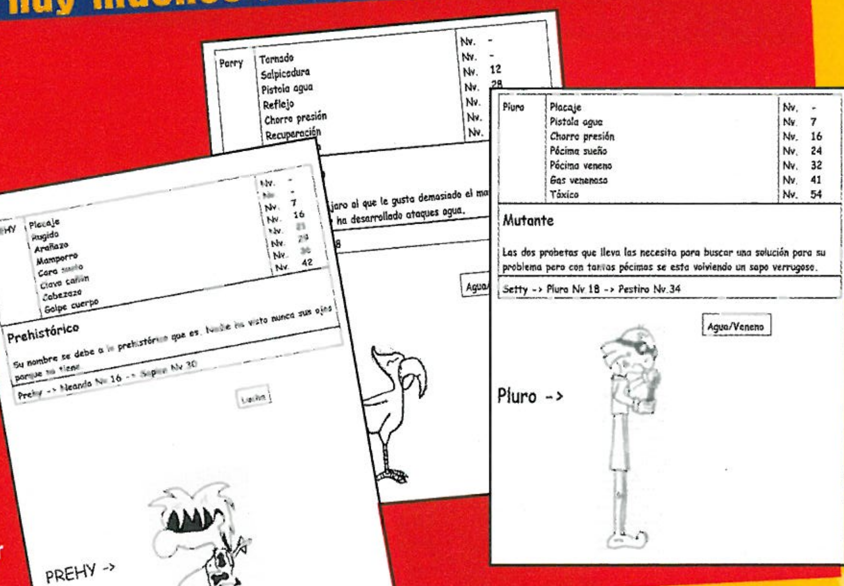




Óscar Moreno Muñoz de la Espalda (Cáceres)

¡Que resulta que hay muchos Pokélos más!

En Navacerrada hace fresquito hasta en verano, bien lo sabe la Mari y sus intentos de baño en riachuelo, que tiene todas las vocales. Y... ¿dónde estaba? Ah, que por eso, como hace fresco todo el año, Elías Sánchez se ha dedicado a encerrarse en su habitación y crear, él solito, once nuevos Pokémon y hasta dos entrenadores con sus fichas y todo. Su petición es que se lo hagamos llegar a Nintendo Japón, y lo intentaremos, cómo no. Pero, de momento, déjanos decirte que ¡tu trabajo está guachis! Todos los Pokémon que ha inventado tienen un nombre molón y a la vez lógico, una pinta maravillosa, y encima son originales hasta decir basta. En fin, a ver si le gustan a Satoshi Tajari, también.



Perry	Tornado	Nv. -
	Salpicadura	Nv. -
	Pistola agua	Nv. 12
	Reflejo	Nv. 28
	Chorro presión	Nv.
	Recuperación	Nv.

...jaro al que le gusta demasiado el ma... ha desarrollado ataques agua.

PREHY	Placaje	Nv. -
	Rugido	Nv. -
	Arañazo	Nv. 7
	Mamporro	Nv. 16
	Cara [illegible]	Nv. [illegible]
	Clava cañón	Nv. [illegible]
	Cabezazo	Nv. [illegible]
	Golpe cuerpo	Nv. 42

Prehistórico

Su nombre se debe a lo prehistórico que es. [illegible] ha visto nunca sus ojos porque no tiene.

Prehy -> Neanda Nv 16 -> [illegible] Nv 30

PREHY ->

Pluro	Placaje	Nv. -
	Pistola agua	Nv. 7
	Chorro presión	Nv. 16
	Pócima sueño	Nv. 24
	Pócima veneno	Nv. 32
	Gas venenoso	Nv. 41
	Tóxico	Nv. 54

Mutante

Las dos probetas que lleva las necesita para buscar una solución para su problema pero con tantas pócimas se esta volviendo un sapo verrugoso.

Setty -> Pluro Nv 18 -> Pestiro Nv.34

Agua/Veneno

Pluro ->

ZONA Pokémon™

LLAMADAS (¡CHSSSÉEEH!)



Ángel Pérez Navarro (Ciudad Real)

Clubes

¡Hola, entrenadores! Este es vuestro club, el club "Poké-World". En él te diremos todo sobre los Pokémon, desde su Pokédex, hasta a qué nivel aprende todos sus ataques. Sólo tienes que enviar una carta con tu nº ID, EO, foto o dibujo de tu Pokémon preferido con su nivel, estado, y sus ataques. También podréis preguntarme todo lo que queráis saber sobre vuestro juego de Pokémon. Si queréis ser socios sólo tenéis que enviar vuestra carta a:

Rafael Rovira Aranda
C/ Pozo nº38, bajo
CP: 03004 Alicante

Participa

Porque si mandas algo te regalamos unos guantes de tu revista favorita, Nintendo Acción. ¿Hace falta más?

¡Pokechiste (más bueno)!

Te va molando la sección esta del pokéchiste, ¿verdad? El de este mes es "mu, mu güeno". El Autor es César "Webo", de La Fortuna, Leganés, ese injustamente olvidado paraíso empedrado de Madrid. ¡Gracias, César!



Soluciones pasatiempos

Diferencias Swampert



Pedazo Pokémon



Poder Psíquico

¡El pokémon es Seaking, por Zeus!

Pokémisterio

1. Seadra 2. Altaria 3. Barboach 4. Golduck 5. Geodude 6. Gorebyss 7. Vileplume

Quién es quién

1. Dustox 2. Kirlia 3. Trapinch



CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
10 BOLSAS POKéMON
1 DVD POKéMON 3
1 DVD POKéMON LA PELÍCULA
1 DVD MEWTWO: EL REGRESO
1 DVD POKéMON 2
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de octubre de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

POKéMON

http://pokemon.nintendo.es

Nintendo

The Pokémon Company

A PARTIR DE AHORA NADA SERÁ IGUAL

"EL AUDAZ"
"EL FIRME"
"EL ALEGRE"
"EL FUERTE"
"EL OSADO"
"EL SERIO"

© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo

TEXTOS Ñ EN CASTELLANO

3+ www.pegi.info

Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link

YA NO HAY DOS POKéMON IGUALES

POKéMON EDICIÓN ZAFIRO

Porque cada uno tiene una naturaleza diferente y pueden ser más rápidos, más fuertes, más inteligentes, etc... que cualquier otro POKéMON de su misma especie.
Incluso puedes tener un equipo de seis POKéMON de la misma especie, y todos combatirán de manera distinta dependiendo de sus características.
¡¡Ahora la estrategia cuenta más que nunca!!





Sólo para:

GAME BOY ADVANCE SP · GAME BOY ADVANCE